

# Das Rätsel des Kelten-Spiels\* / Alessandro Sanvito

**Z**u Beginn des 13. Jahrhunderts hatte das Schachspiel, kaum mehr als zweihundert Jahre in Europa bekannt, bereits eine privilegierte Stellung erlangt. Die Kenntnis des Spiels gehörte zu den sieben *probitates*, die den wahren Ritter auszeichneten, und die volkstümliche Dichtung hatte dem Schach, besonders in Frankreich, Epen und Romane gewidmet, die die Barden unter den Gewölben der großen Säle vortrugen, wenn die Herrschaften sich zum Würfel- oder Schachspiel zusammensetzten.

Diese bevorzugte Stellung, die das Schach im Mittelalter innehatte, ist unterschiedlich interpretiert und des öfteren im weiteren Sinne von “großer Popularität” verstanden worden. Wenngleich dies zumindest teilweise der Wahrheit entspricht, so ist doch eine gewisse Präzisierung erforderlich. Harold Murray hat eine beeindruckende Anzahl schachgeschichtlicher Zeugnisse des Mittelalters zusammengetragen, die ihn zu der Aussage veranlassten, dass “during the latter part of the Middle Ages, and especially from the thirteenth to the fifteenth century, chess attained to a popularity in Western Europe which has never been excelled, and probably never equalled at any later” (Murray 1913: 428).

In jüngerer Zeit präzisierte Richard Eales den Sinn dieser Aussage Murrays mit äußerst interessanten Argumenten (Eales 1985: 57), doch es ist wohl Murray selbst, der in einem 1917 verfassten und posthum veröffentlichten Manuskript die korrekteste Erklärung für seine Behauptung liefert (Murray 1963: 32-33): “This association of the nobility with chess was so characteristic that one of lower rank to admit a knowledge of chess was sufficient to raise suspicions as to his identity [...]. The feudal household naturally played chess, but the game was not confined entirely to the noble and his immediate circle. From 1200 onwards, a succession of town statutes and ordinances prove that the game was also played by the burgess class [...]. Chess is often mentioned in connexion with taverns, and Wycliffe denounced the English clergy of his days because they frequented taverns, among other things, to play chess.”

Es sei lediglich hinzugefügt, dass diese Feststellungen, wenn nicht die “Popularität”, so doch wenigstens die weite “Verbreitung” des Schachspiels im mittelalterlichen Europa belegen. Zu dieser Verbreitung trugen die so genannten *chansons de geste* erheblich bei, besonders die romantischeren Liebeslieder, die von den Abenteuern des Königs Artus und der Ritter der Tafelrunde erzählen: Das älteste Beispiel ist der *Roman de Brut* von Wace (1155), der auf der zwischen 1136 und 1138 verfassten, phantastischen *Historia regum Britanniae* des Geoffrey of Monmouth basiert. Es folgten die Legenden von Tristan und Isolde, die Lai Marias von Frankreich sowie die Gedichte des Chrétien de Troyes und seinen Epigonen. Der häufige Rekurs auf das Schachspiel in dieser Art Dichtung findet seine Erklärung in den Merkmalen des Spieles selbst, die, über die rein intellektuellen hinausgehend und den Gepflogenheiten der Zeit entsprechend, häufig als soziale Metapher mit symbolischem, allegorischem oder ethischem Gehalt verwendet wurden. Eine vollständige Aufzählung aller schachbezogenen Stellen in diesen *chansons*

\* Übersetzung aus dem Italienischen U. Schädler.

*de geste* findet sich in der vor mehr als einem Jahrhundert erschienenen Arbeit von Fritz Strohmeyer (Strohmeyer 1895: 381-403). Darunter befinden sich solche Werke wie *Les échecs amoureux*, *Ogier de Danemarche*, *La Vieille (De Vetula)*, *Flore et Blanceflor*, der *Roman de Durmat le Gallois*, "Lancelot", *Huon de Bordeaux*, der *Percival* von Chrétien de Troyes, der "Tristan" von Beroul, das Rolandslied, der *Renaut de Montalban*, der *Vœux du Paon*, der "Rosenroman" (*Roman de la Rose*) und die *Queste de Saint Graal*. Das Magische, das Großartige und das Wundersame (Le Goff 1999), das in jeder Zeile dieser Werke zum Ausdruck kommt, wird natürlich auch in den schachbezogenen Passagen deutlich: Schachbrett und Spielfiguren sind stets sehr wertvoll und außergewöhnlich schön, aus Gold oder Silber und mit Edelsteinen besetzt. Und doch sind die Beschreibungen meist grundsätzlicher und eher beißiger Natur und spiegeln einfach die Stellung des Spiels im allgemeinen Bewusstsein wider. Es fehlt freilich nicht an Passagen, in denen die Erwähnung des Schachspiels interessant wird, sei es aus historischer Sicht, sei es als Quelle für die chronologische Einordnung technischer Details.

Der Absicht, den Leser in Erstaunen zu versetzen, verhaftet und dennoch in spieltypischer Hinsicht wichtig sind einige Stellen voller Symbole und Metaphern, die von einem "Schachmatt in der Ecke" berichten, das auf die besonderen Vorlieben der besten Schachspieler des Mittelalters hinweist. Es würde zu weit führen, an dieser Stelle die Diskussion über die Chronologie dieser Texte, über ihre Ursprünge und mündlichen oder schriftlichen Quellen aufzugreifen. Trotzdem sind einige wenige Erläuterungen erforderlich, um in das hier interessierende Thema einzuführen.

Eine viel diskutierte Frage ist, ob Christian von Troyes sich für seinen *Percival*, der durch den Tod des Dichters unvollendet blieb, von einer Erzählung in den *Mabinogion*, einer alten und legendären walisischen Sammlung, anregen ließ. Der Name *Mabinogion* ist eine Schöpfung von Lady Charlotte Guest, die 1849 erstmals elf Erzählungen aus dem "Roten Buch des Hergest" und dem "Weißen Buch des Rhydderch" ins Englische übersetzte. Diese Erzählungen wurden mündlich überliefert, bis sie Ende des 11. oder Anfang des 12. Jahrhunderts auf Pergament geschrieben wurden. In dieser langen Zeit der mündlichen Tradierung verlor sich durch den Einfluss des christlichen Klerus die Verknüpfung mit der keltischen Mythologie, so dass man sich heute mit Fragmenten, Andeutungen und Namen begnügen muss. Ich erwähne dies, weil die in dieser Sammlung enthaltene Legende von Peredur, wie andere walisische und irische Legenden, die reichste Quelle für die keltische Mythologie auf den britischen Inseln in Prosaform darstellt. Obwohl die Diskussion stark von Nationalismen und pro-keltischen oder anti-keltischen Parteinahmern getrübt wird, sind sich viele Forscher über den herausragenden Quellenwert einig (Loth 1913b: 1-45; Frappier 1969; Nardi 2000). So schreibt A. Micha (Micha 1978: 591-92): "Le nom de Merlin apparaît pour la première fois dans la *Propheetia Merlini* de Geoffroy de Monmouth (1134), mais la légende remonte à une tradition populaire galloise sur un chef ou un barde nommée Myrrdin".

### Gwydd-bwyll

Im *Mabinogion* erzählt "Peredur, der Sohn des Evrawg" die Geschichte von Peredur, der von seiner Mutter inmitten der friedlichen und unberührten Natur aufgezogen wird.

Er wächst als unschuldiges Kind vom Lande auf, hält Ritter wie Gwalchmai und Iwein, denen er im Wald begegnet, für Engel, und als er sie vom ritterlichen Leben und vom Hof König Artus' sprechen hört, ergreift ihn das Verlangen, fortzugehen und Ritter zu werden. In vielen Abenteuern wächst er langsam in seine neue Rolle hinein und überwindet zahlreiche Hindernisse. Eines Tages erreicht er das Schloss der Wunder, wo er einen Saal betritt, in dem er ein Brett (*tabula*) für das Spiel *gwydd-bwyll* erblickt, auf dem sich die Spielsteine von selbst bewegen. Peredur ergreift Partei für eine der beiden Seiten, die jedoch verliert, woraufhin sich die Spielsteine der siegreichen Seite erheben und Freudenschreie ausstoßen, als ob sie Menschen wären. Verärgert nimmt Peredur das Spielbrett (*tabula*) und wirft es in den See. Der Versuch, das Spiel wiederzufinden, liefert den Rahmen für die letzten Abenteuer Peredurs.

Die Vorkommnisse im Schloss der Wunder sind vielfach variiert worden, aber in allen kontinentalen Versionen wird das *gwydd-bwyll* – ein damaligen Lesern vertrautes Spiel – durch das besser bekannte Schach ersetzt. Die bekanntesten Beispiele hierfür sind der *Percival* von Chrétien (ca. 1150) ebenso wie Wolfram von Eschenbachs *Parzival* (ca. 1200), was übrigens die noch nicht sicher bewiesene Überzeugung nährte, dass beide Werke den keltischen Peredur als Quelle benutzt haben. In einigen Varianten dieses Textes lassen sich noch phantastischere Hinzufügungen feststellen: In der niederländischen Fassung des Gauvain, bekannt als Walewin, betritt der Held das Schloss und sieht in einem Saal das „Schachbrett“, auf dem sich die Spielsteine nur bewegen, wenn sie mit einem magischen Ring berührt werden. In der entsprechenden französischen Version *Gauvain et l'échiquier* verändert sich die Geschichte nochmals: Hier ist das magische Spielbrett aus Silber und Elfenbein und fliegt durch die Hallen des Hofes von König Artus, um schließlich auf wundersame Weise zu verschwinden.

Das magische Schach findet sich auch in der *Queste du Saint Graal*, und in einer englischen Version der *Estoire de Merlin* wird die Erfindung des magischen Schachbretts dem Zauberer Guynebans zugeschrieben (Murray 1913: 747). Über diese Adaptionen schreibt Frappier (1978: 550): „Toute la machinerie romanesque fonctionne de plus belle: tournois, défis, quêtes, méprises, incognitos; nains, géants, pucelles persécutées, prisons cruelles, fontaines empoisonnées, philtres, longue démente, échiquiers, anneaux magiques, carole enchantée“. Mit Bezug auf die alten keltischen Spiele präzisierte Murray (1952: 34): „Board games are frequently mentioned in the earlier Welsh and Irish literature, but few details are given and no game-materials of the older games are known. Dice and lots are never mentioned in connexion with these games, so we may infer that they were games of skill alone“.

Was genau *gwydd-bwyll* – *gwydd* bedeutet „Holz“ – für ein Spiel war, ist noch unbekannt. Es wird häufig in den *Mabinogion* und anderen alten keltischen Sagen erwähnt, doch ohne jeden näheren Hinweis, der erlauben würde, die genauere Natur des Spiels zu verstehen. Es lässt sich noch nicht einmal sagen, ob die Spielsteine eine Differenzierung aufwiesen, um die beiden Mannschaften unterscheiden zu können. Natürlich hat ein so altes und unbekanntes Spiel das Interesse der Schachgeschichtsforschung und allgemeiner der Spielgeschichtsforschung geweckt, denn obgleich *gwydd-bwyll* als magisches Spiel geschildert wird, hat es doch real existiert (Murray 1913: 746, Anm. 20).

### Die Etymologie des *gwydd-bwyll* und des *fidchell*

Um die wahre Bedeutung ganz zu verstehen, müssen wir auf die gelehrten Erklärungen philologischer Natur von J. Loth zurückgehen (Loth 1911: 403-414). In seiner Studie erfahren wir, dass die Iren zu Divinationszwecken Hölzer warfen. Eben dieser Ausdruck „*teulel pren myl wel vye*“, „Hölzer werfen“, wurde auch in Cornwall benutzt, während die Waliser für dasselbe Ritual den Ausdruck *coelbren* gebrauchten, was so viel heißt wie „Voraussage im Holz“. Laut Loth wurde hierfür eine elementare Form der Schrift aus geraden und schrägen Strichen auf Holz benutzt, und er kommt zu dem Schluss: „On peut en dire autant de l'alphabet irlandais dit oghamique“. Spuren dieser oghamischen Schrift wurden in antiken irischen Manuskripten gefunden.

Um einen Buchstaben dieser Schrift zu bezeichnen, griffen die irischen Grammatiker auf das Wort *fid* zurück, das ebenfalls „Holz“ bedeutet, und weil Holz die Buchstaben allgemein bezeichnete, wurde jeder Buchstabe mit dem Namen eines Baumes identifiziert. Auf der anderen Seite gibt es den volkstümlichen Glauben, dass die Bäume denjenigen, der sie liebt, verstehen und sich ihm mitteilen. Bei den antiken Kelten führte dieser Glaube dazu, den Bäumen so etwas wie Intelligenz zuzuschreiben.

Der irische Ausdruck *fidchell* ist nun nichts anderes als das Äquivalent zu dem walisischen *gwydd-bwyll*; beide stammen von einer antiken keltischen Form *uidu-queisla*, „Geist des Holzes“, ab (Loth 1911: 411). Hierin liegt die offensichtliche Vorstellung begründet, dass die Steine des unbekannten Spiels mit Verstand ausgestattet waren und sich selbstständig bewegen konnten. Wenn wir dann noch bedenken, dass „Hözer bewegen“ nach antiker keltischer Tradition „die Zukunft befragen“ bedeutete, fügt sich der gesamte allegorische Rahmen mit seinen symbolischen und magischen Bezügen sinnvoll zusammen.

Die Suche nach den Spuren dieses keltischen Spiels hat mit Schwierigkeiten zu kämpfen, die oft mit falschen Deutungen von offensichtlich obskuren Begriffen zu tun haben, ähnlich wie im Falle des römischen *ludus latrunculorum*: Weil man den lateinischen Quellen entnahm, dass das Spiel sehr anspruchsvoll gewesen sein muss, ohne dass man die Spielregeln herausfinden konnte, nahmen die mittelalterlichen Gelehrten eine Ähnlichkeit mit dem anspruchsvollsten Spiel ihrer Zeit, dem Schachspiel, an. Dies führte zu dem Brauch, „Schach“ mit *ludus latrunculorum* zu übersetzen. So erhielt dieser Ausdruck eine zweifache Bedeutung: Bei den Humanisten bezeichnet er immer das Schachspiel, während bei den römischen Autoren ein ganz anderes Spiel gemeint ist (Sanvito 2000: 11-12).

Bezüglich *gwydd-bwyll* und *fidchell* hat sich die Zweideutigkeit sogar verschärft, als der walisische Terminus plötzlich ersetzt wurde. In einigen späteren Übersetzungen französischer Romane des Artus-Zyklus ins Walisische wird das kontinentale *échecs* unter dem neuen keltischen Namen *tawlbwrdd* erwähnt, was das Durcheinander noch verschlimmert (Murray 1913: 746).

### Tawlbwrdd

Das *tawlbwrdd* wird mehrfach in den 1841 edierten *Ancient Laws of Wales* erwähnt, ein Werk, das Howel Dha zugeschrieben wird. Es soll auf das Jahr 943 zurückgehen

(Forbes 1860: Appendix E, XLVII,1), während Murray es nicht vor 1250 datiert (Murray 1952: 62). An einer Stelle (S. 436) wird ausgeführt, dass sich in diesem Spiel zwei Gruppen von Spielsteinen gegenüber stehen, die eine aus 16 Steinen bestehend und die andere aus einem König und acht einfachen Steinen (Murray 1913: 746). Mehrere respektable Studien haben weniger Klarheit geschaffen als vielmehr verdeutlicht, was alles unklar ist. Forbes veröffentlichte 1860 in Anhang E seines oben zitierten Buches unter dem Titel “Chess among the Welsh” einen Leserbrief an *The Chess Player’s Chronicle*. Der Leser, der unter den Initialen “D.P.F.” firmiert, erklärt, dass der Terminus *tawlbwrrd*, den er im *Glossary of Welsh Terms* fand, mit “throw-board”, also “Wurf-Brett” zu übersetzen sei. Und da unter “Wurf” das Werfen von Würfeln zu verstehen sei, müsse es sich bei dem Spiel um ein Spiel mit Würfeln handeln, was auf jeden Fall die Identifikation mit dem Schach ausschließe. Dieser offensichtliche Schluss wird heute von allen Fachleuten geteilt. Der Leser fährt mit der Feststellung fort, dass die Gruppe der 16 Steine weiß gewesen sei, die neun Steine der Gegenseite schwarz. Zur Unterstützung seiner Ansicht zieht der aufmerksame Leserbriefschreiber eine Reihe von Dokumenten und interessanten Zitaten heran, darunter eines, in dem es heißt, dass dieses mysteriöse Spiel einst von einem König und der Königin einem Richter des Hofes als Amtszeichen geschenkt worden sei, mit der Auflage, es niemals zu veräußern oder sich von ihm zu trennen. Die in den Quellen verzeichnete Erzählung wird ergänzt durch Angaben zum Wert der einzelnen Spielsteine, was eine teilweise Rekonstruktion der Anfangsaufstellung des Spiels ermöglichte, die sich aus dem Aufeinandertreffen von 16 gegen 9 Spielsteinen ergibt.

Früher hat die auf die Verwendung von Würfeln bezogene Bedeutung “Wurf-Brett” einige veranlasst, bei dem Spiel an einen Vorläufer des Backgammon zu denken, und auch Wotton vertrat in seinem *Glossarium* diese Hypothese, wenn auch auf etwas anderer Grundlage: “Tawlbwrrd – Mensa lusoria, similis, abaco qui in ludo usurpatum: occurrit inter domestica nobilium utensilia-Lib. III, cap. 7. Cui autem ludo destinatus erat it abacus incertum” (Wotton 1730: 583). Am Ende seines langen Leserbriefes schließt der Autor, dass all diese Quellen “do not appear to establish as conclusive a distinction between *tawlbwrrd* and modern Backgammon, as between that enigmatic amusement and Chess”. In seinem Kommentar fragt sich Forbes, ob *tawlbwrrd* nicht eine modifizierte Version des römischen *ludus latrunculorum* sein könne und nimmt eine Ähnlichkeit mit dem persischen *nard*, dem direkten Vorläufer des Backgammon, an. Ein anderer Forscher, der Niederländer Antonius van der Linde, referiert sorgfältig alle diese Nachrichten, um dann mit einer harten Stellungnahme zu antworten (Van der Linde 1874: 58-59, Anm. 23). Diese muss freilich vor dem Hintergrund der damaligen Zeit gesehen werden, als phantasievolle Interpretationen “nationalistischen” Charakters die Existenz des Schachs im eigenen Land noch vor dem historisch belegten Zeitpunkt zu erweisen suchten.

Auch Murray nahm eine enge Verwandtschaft mit dem *ludus latrunculorum* an, das ohne Würfel gespielt wurde, doch bezog er sich dabei auf das *gwydd-bwyll* bzw. *fidchell* und nicht auf das *tawlbwrrd*. Ein solcher Bezug würde freilich nicht überraschen, brachten doch die Römer auch ihre Spiele mit nach Britannien, wie Funde von Spielbrettern

mit  $8 \times 8$  Feldern am Hadrianswall (zum Beispiel in Chester, Corbridge, Richborough und Chedworth; siehe Schädler 1994: 50) belegen. Doch der große englische Gelehrte, dessen Kenntnisse stets größtmögliche Zuverlässigkeit garantieren, blieb nicht bei diesen Überlegungen stehen, sondern formulierte weitere Hypothesen, bei denen es kurz innezuhalten gilt.

### Das Hnefatafl

Eine seiner letzten Erkenntnisse nach sorgfältigen Recherchen war es, das skandinavische Spiel *hnefatafl* (*hnefi* bedeutet "König", *tafl* stammt von lat. *tabula* und bedeutet "Tisch", "Brett", "Spielbrett") in Betracht zu ziehen. Er rekonstruierte die Entwicklung des Spiels vom originalen *tafl* zum späteren *hnefatafl*, das bei den Völkern Skandinaviens schon seit ungefähr 400 n. Chr. bekannt war. Von den Norwegern wurde es nach Britannien und Irland gebracht, von wo es sich auch in Wales ausbreitete. Laut Murray wurde das alte *gwydd-bwyll* (*fidchell*) um 1000 n. Chr. sowohl in Irland als auch in Wales vom skandinavischen *hnefatafl* abgelöst, das besonders in Wales unter dem Namen *tawlbwrdd* bekannt wurde (Murray 1952: 55; Fiske 1905).

Archäologische Funde gestatten es, das Spielbrett für dieses Spiel zu rekonstruieren. Sehr interessant sind vor allem zwei Fragmente, eines aus einem Grab in Vimose (Dänemark), das andere von dem 1880 bei Bergen (Norwegen) ausgegrabenen so genannten Gokstad-Schiff (Articus 1983: 92 Abb. 3, 94 Abb. 9). Ersteres weist auf einer Seite 18 oder 19 Felder auf, während das zweite über  $13 \times 13$  Felder verfügt. Der wichtigste Fund ist aber immer noch das Brett, das 1932 in Ballinderry bei Moate im Westen Irlands gefunden wurde (Abb. 1). Es besteht aus Holz und weist  $7 \times 7$  Löcher auf, in die die Spielsteine gesteckt wurden. Das zentrale Loch ist mit einem Kreis umgeben, die vier Löcher in den Ecken sind mit Viertelkreisen markiert. Laut Murray (Murray 1952: 58-59 Abb. 21-23; Articus 1983: 93 Abb. 7) wurde auf diesen Spielbrettern *hnefatafl* gespielt. Tatsächlich wurden in einem wikingerzeitlichen Fürstengrab des 10.



Fig. 1. Spielbrett aus Ballinderry  
(nach: Jack Botermans et al.,  
The World of Games,  
New York/Oxford 1989, S. 119)

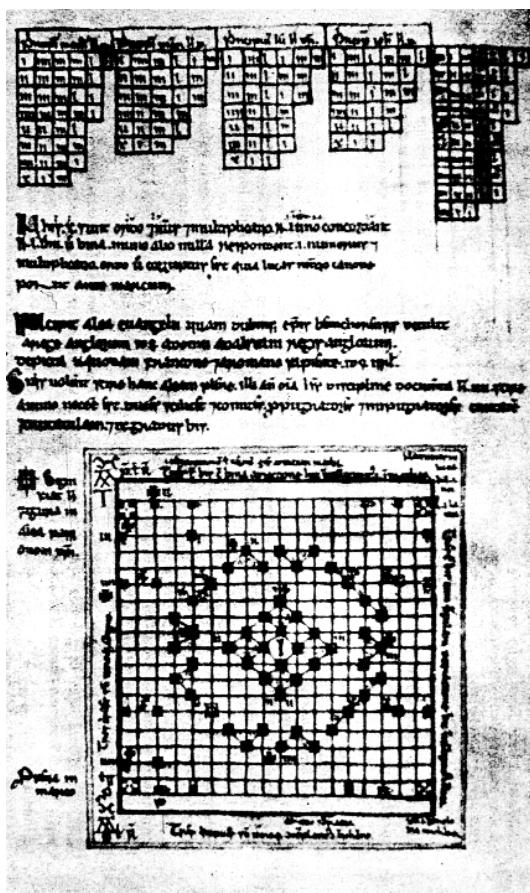


Fig. 2. So genanntes "Alea Evangelii"-Manuskript (Foto Verfasser)

Jahrhunderts in Oldenburg/Holstein (Norddeutschland) ein helm- oder kronenförmiger Königstein aus Bronze und 36 halbkugelige Spielsteine (22 aus Walross-Elfenbein, 14 aus Walknochen) mit Löchern in der Unterseite gefunden, in die Stäbchen gesteckt werden konnten, um mit ihnen auf einem solchen gelochten Spielbrett zu spielen (Gabriel 1985: 207-212).

Es gibt auch schriftliche Quellen, die Murray nicht zu erwähnen vergisst: Ein in der Regierungszeit des Königs Athelstan (925-940) verfasstes englisches (oder irisches) Manuskript enthält eine Darstellung des hnefatafl – im lateinischen Text als *alea* bezeichnet – in sächsischer Form, die sehr viel Ähnlichkeit mit dem Wimose-Fragment aufweist. Der Text beginnt mit „*incipit alea euangeli quam Dubinsi, episcopus bennchorensis, detulit a rege anglorum, id est a domu Adalstani, regis anglorum, picta a quodam franco et a romano sapienti id est Isrl*“. Obwohl das Diagramm manchen Fehler enthält, gestattet das allgemein als *Alea Evangelii* bekannte Manuskript (Abb. 2) die Rekonstruktion der Aufstellung der Spielsteine auf dem Brett mit  $18 \times 18$  (bisweilen  $19 \times 19$ ) Feldern (Abb. 3).

Ein von Robert ap Ifan im Jahre 1587 verfasstes Manuskript in der Nationalbibliothek von Wales enthält eine Beschreibung des *tawlbwrdd* mit einer Zeichnung des Spielbretts. Es weist  $11 \times 11$  Felder auf, wovon die zweite, vierte, sechste und achte Reihe schattiert sind (Murray 1952: 61-63). Murray äußert sich nicht näher, doch Bell, der sich aufgrund linguistischer Argumente für den Gebrauch von Würfeln bei diesem Spiel ausspricht, glaubt, dass auch die zehnte Reihe schattiert gewesen sein müsse (Bell 1969b: 44) (Abb. 4). Fehlt noch die Anzahl der Steine zu nennen: Für das irische *hnefatafl* auf  $18 \times 18$  Feldern werden insgesamt 73 Steine benötigt, nämlich 48 weiße und 24 schwarze und ein König; beim walisischen *tawlbwrdd* stehen 37 Steine auf dem Brett, und zwar 12 weiße mit einem König und 24 schwarze. 37 Steine kamen auch in Oldenburg zu Tage, allerdings waren es neben dem König 22 und 14 einfache

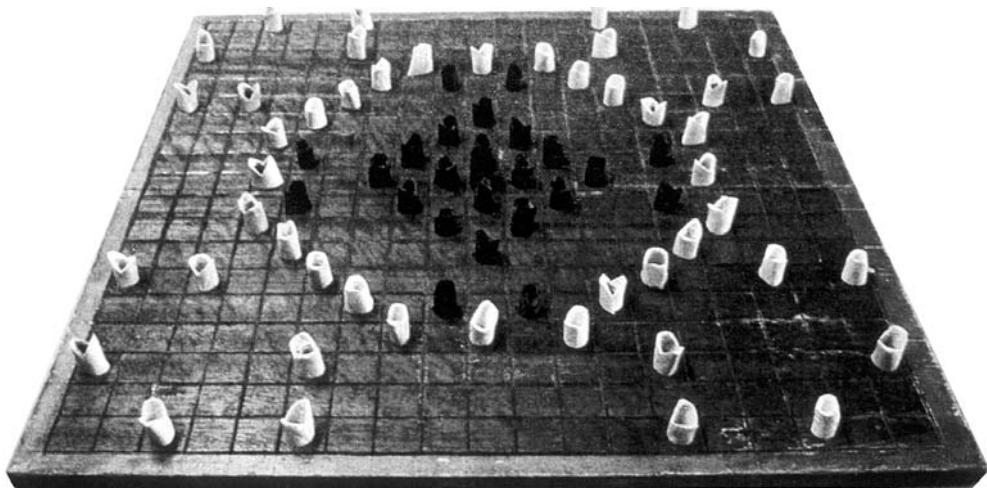


Fig. 3. Moderne Rekonstruktion der im "Alea Evangelii"-Manuskript dargestellten Position (Foto Verfasser)

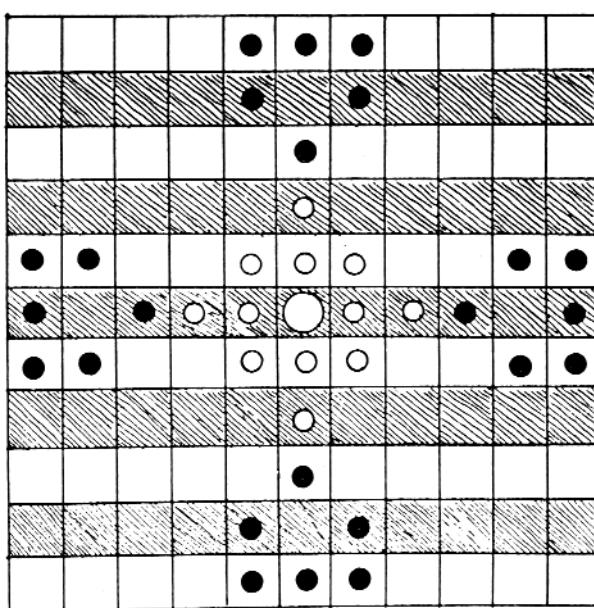


Fig. 4. Bells Rekonstruktion des im Manuskript des Robert ap Ifan beschriebenen *tawlbwrdd*-Spielbretts (Foto Verfasser)

Spielsteine. Das Spielbrett aus Ballinderry weist 49 Löcher auf, doch lässt sich aus dem Brett alleine natürlich keine Anfangsaufstellung gewinnen.

### Erste Überlegungen

Diese etwas umständliche Darstellung der alten Schriftquellen, die etwas über das in den *Mabinogion* erwähnte alte keltische Spiel aussagen, diente vor allem dazu, einige wichtige chronologische Anhaltspunkte zu gewinnen. Das walisische *gwydd-bwyll* und das irische *fidchell*, die sich als ein und dasselbe Spiel erwiesen, verschwanden um die Wende des 1. zum 2. Jahrtausend und wurden von einem kaum besser bekannten Spiel abgelöst, das in Wales *tawlbwrdd* hieß. *Tawlbwrdd*, sei es dass es sich um eine allgemeine Bezeichnung für ein Spielbrett handelt, auf dem man ein Spiel mit Würfeln spielte, sei es dass es der Name eines bestimmten Brettspiels ist, steht jedenfalls im Mittelpunkt des Forschungsinteresses. Murray plädierte für eine Gleichsetzung des Spiels mit dem skandinavischen *hnefatafl*, das zu jener Zeit auf den britischen Inseln eingeführt wurde, wobei *tawlbwrdd* einfach die walisische Übersetzung darstellen mag. Wenn allerdings der walisische Terminus sich nicht auf ein Spiel, sondern nur auf das Spielbrett bezieht, dann wäre, so Murray, *hnefatafl* das Spiel, das auf eben diesem *tawlbwrdd* gespielt wurde. Es ist freilich nicht ausgeschlossen, dass die ganze Angelegenheit von etymologischen Missverständnissen in den *chansons de geste* des Artus-Zyklus beeinflusst ist: Wenn, wie es scheint, Chrétien von Troyes und seine Nachfolger, sich bei mündlichen oder schriftlichen keltischen Quellen bedienten, könnte ihre Begegnung mit dem alten *gwydd-bwyll* einige Verwechslungen verursacht haben. Mehrfach wurde bereits nachgewiesen, dass diese Dichter das keltische Spiel durch das ihnen besser bekannte und ihren Bedürfnissen eher entsprechende Schach ersetzten. Wir wissen auch, dass diese Werke mehrfach umgestaltet und übersetzt wurden, wobei manche dieser Neubearbeitungen, vor allem Rückübertragungen ins Walisische, vergleichsweise frei verfahren sein und damit das Verständnis noch weiter erschwert haben können. Murray selbst liefert hierfür zwei Belege, indem er aus *Bown o Hamtwn* und aus *Y Seint Greal* zitiert, wo in der walisischen Übersetzung aus dem Englischen in der Tat eine *tabula* für ein Kriegsspiel erwähnt wird, das *tawlbwrdd* genannt wird (Murray 1952: 62).

Die vollständige Verdrängung des *gwydd-bwyll* durch das Schach in allen *chansons de geste* des 12. und 13. Jahrhunderts hat darüber hinaus nicht nur Verwirrung gestiftet, sondern auch die ersten ernstzunehmenden Forschungen der 2. Hälfte des 19. Jahrhunderts beeinflusst, die in erster Linie auf den Nachweis zielten, dass diese alten Spiele nicht mit dem Schach identisch seien, und weniger auf ein etymologisches Verständnis. So fühlt sich noch J. Loth zu folgender Bemerkung veranlasst (Loth 1913a: 215 Anm. 2): “*Gwyddbwyll*, intelligence de bois ou bois intelligent. C'est un jeu celtique, ressemblant beaucoup à nos échecs avec lesquels on aurait cependant tort de le confondre”.

Wie dem auch sei, das *tawlbwrdd* wird häufig in walisischen Texten genannt, und an der in unserem Zusammenhang wichtigsten Stelle erfahren wir, dass es ein Spiel für zwei Parteien war, deren eine aus 16 Steinen auf zwei Reihen bestand, während die andere acht Steine um einen König scharte. Die Aufstellung lässt keinen Zweifel daran, dass das

Spielbrett  $8 \times 8$  Felder besaß. Kein einziges Spielbrett, weder gefundene noch den Schriftquellen entnommene, lässt sich mit dieser Anordnung vereinbaren, was allerdings wenig aussagt, da es mehrere Varianten mit  $18 \times 18$ ,  $13 \times 13$ ,  $11 \times 11$  und  $7 \times 7$  Feldern gibt, und daher auch jene als eine Variante betrachtet werden muss.

### Drei Schachmanuskripte

Nun ist es nicht der Aufmerksamkeit entgangen, dass die Anordnung des Spiels, so wie sie aus den *Ancient Laws of Wales* hervorgeht, sich überraschenderweise einer nicht orthodoxen Schachposition annähert. Es soll hier keinesfalls die sehr unwahrscheinliche Identität des *tawlbwrdd* mit dem Schachspiel behauptet werden. Vielmehr geht es darum, einige analoge und seit langem bekannte Positionen vorzustellen, die sich in verschiedenen Schachmanuskripten finden, aber noch nie mit der Beschreibung des walisischen Textes in Verbindung gebracht wurden.

Eine Handschrift des 14. Jahrhunderts in der Öffentlichen Bibliothek in Cleveland (Ohio) enthält einige lateinische Texte, an die sich eine unvollständige Abschrift des berühmten und weit verbreiteten Schachtraktats des Jacobus de Cessolis anschließt. Unmittelbar hinter diesem folgt auf den *folia* 85-92 eine Sammlung von 29 Schachproblemen. Murray, der dem Manuskript nach einem früheren Besitzer den Namen "Archinto" gab, setzt es aufgrund der Kalligraphie und bestimmter Vergleiche zwischen 1370 und 1375 an. Ihm fiel auch auf, dass viele dieser Schachpositionen früheren arabischen Handschriften entnommen wurden (Murray 1913: 573-579). Neun dieser *mansubat* – so nannten die Araber solche mit besonderer Ästhetik komponierte Endspielstellungen – gehen auf den berühmten arabischen Meister al-Adli zurück, weshalb der Gedanke naheliegt, dass die Sammlung des "Archinto" nichts anderes sein könnte als eine um neue Stellungen bereicherte spätere Abschrift des Werkes al-Adlis. In unserem Kontext verdient die Position Nr. 28 besondere Aufmerksamkeit, deren Anfangsaufstellung mit der in den *Ancient Laws of Wales* beschriebenen identisch ist (Abb. 5). Ihr ist folgende Erläuterung beigegeben: "Rubeus primus aget & uincet bis semper eundo. Fit mactum in diuersis tractibus. Pedites regine sunt et semper habent duos tractus et denique victrices remanent cum victoria". "Rot zieht an und gewinnt, indem er immer zweimal zieht. Das Matt erfolgt auf verschiedenen Wegen. Die Bauern sind Damen und haben immer zwei Züge, und dann bleiben die Siegreichen mit dem Sieg

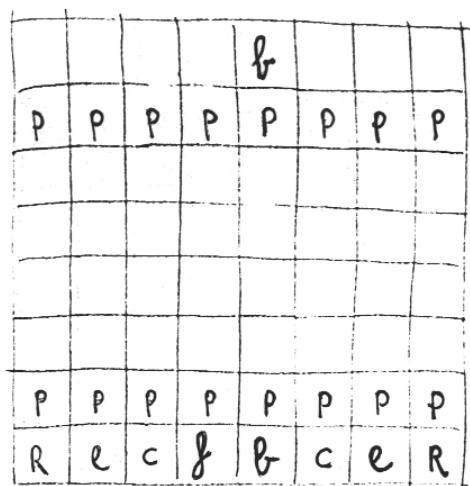


Fig. 5. Position 28 im "Archinto"-Manuskript in der Bibliothek Cleveland (Foto Verfasser)

übrig". Wir erfahren demnach, dass die weißen (in der Abbildung roten) Bauern zweimal ziehen und leicht gewinnen, obwohl sie nach ihrer Promotion in eine Dame gemäß den damals noch gültigen arabischen Regeln lediglich ein Feld diagonal in jede Richtung ziehen dürfen. In der Abbildung werden die Steine wie damals meistens üblich mit den Anfangsbuchstaben bezeichnet, und die beiden Parteien durch rote und schwarze Tusche unterschieden. Einige interessante Ausdrücke im lateinischen Text dieses Teils der Handschrift sowie vielleicht einige Diagramme, einschließlich des uns interessierenden, scheinen von einem Italiener verfasst worden zu sein. So wird der "Rochus" (Turm) mit "R" bezeichnet, der "Miles" (im Text bisweilen *equus*, *eques*, also Pferd, Reiter) mit "e", der "Alfilus" (Läufer), der im Text als "calvus" im Sinne von "alt, weise" (wie häufig in mittelalterlichen europäischen Schachtexten) bezeichnet ist, wird mit "c" abgekürzt. Für den "Rex" (König) steht ein bisher unverständliches "b", vielleicht um Verwechslungen mit dem "R"ochus zu vermeiden. Die "Regina" (Dame) wird mit "f" wie "ferz" bezeichnet und der Bauer mit "p" für "pedes".

A photograph of a page from a medieval manuscript. The page contains handwritten German text in Gothic script. In the upper right corner, there is a large, stylized signature that appears to be 'Exoptatus'. Below the text, there is a hand-drawn chessboard diagram. The board is an 8x8 grid. The pieces are represented by letters: 'P' for pawns, 'R' for rooks, 'B' for bishops, 'K' for kings, and 'Q' for queens. Some pieces have initial letters like 'W' or 'B' added to them. The text above the board discusses a chess manuscript from Perugia.

Auch die Stadtbibliothek "Augusta" in Perugia bewahrt unter der Signatur MS 775-L.27 ein 196-seitiges Manuskript des 15.-16. Jahrhunderts auf, in dem 65 Seiten dem Schach gewidmet sind. Präsentiert werden Schachpositionen nach den alten und auch den um 1500 aufkommenden neuen Regeln, gemäß derer Dame und Läufer ihre noch heute üblichen Zugweisen erhielten, wodurch sich eine Datierung der Handschrift in die ersten Jahre des 16. Jahrhunderts ergibt. Eine besondere Bewandtnis erlangt das von Murray (Murray 1913: 733) und einigen italienischen Schachforschern (Roncetti 1977a: 9; Roncetti 1977b: 9; Chicco 1984: 10; Pratesi 1996a: 163-166; Sanvito 1996: 288-290) behandelte Manuskript aufgrund einiger sehr rätselhafter Positionen. Die Diagramme sind mit Ausnahme der Position folio 63 ohne Text dargestellt, doch verfügen sie fast immer über eine Überschrift und den Buchstaben "D" oder "f", je nachdem, ob die neuen Regeln für die "Dame" oder die alten für den "ferz" zur Anwendung kommen, auch wenn erstere in der Überzahl sind. In den Diagrammen sind die roten (weißen) und schwarzen Spielfiguren mit Initialen bezeichnet, genau wie im "Archinto". Laut Franco Pratesi wurde das Manuskript von einer einzigen Hand geschrieben, wohingegen der Titel *Ludus Latrunculorum* von späterer Hand stammt. Die rätselhaften Positionen sind meisterhaft vorge-

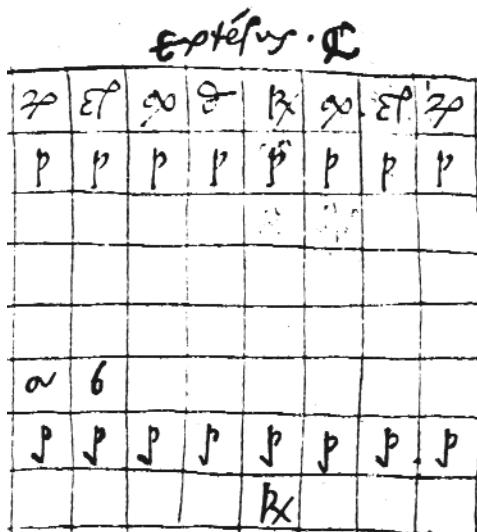


Fig. 6. Position 22 im Manuskript MS 775-L.27  
der Stadtbibliothek "Augusta" in Perugia  
(Foto Verfasser)

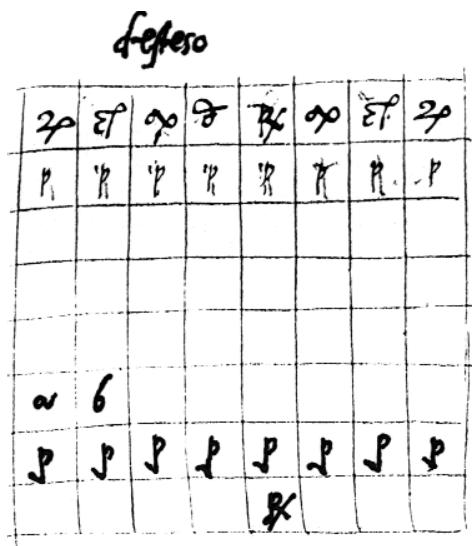


Fig. 7. Position fol. 10 im Manuskript der Bibliothek "Malatestiana" in Cesena (Foto Verfasser)

die neuen Regeln andeutet. Es ist klar, dass nach den alten Regeln des Codex "Archinto" die Promotion der Bauern weit weniger disaströse Folgen nach sich zog als nach den neuen Regeln in der Peruginer Handschrift. Der Titel "Extensus" wurde vom Autor im Bewusstsein gewählt, dass diese das Ergebnis der alten Aufgabe nur beschleunigen, nicht aber verändern würden.

1996 schließlich entdeckte Franco Pratesi in der Bibliothek "Malatestiana" in Cesena ein drittes Manuskript von 356 Seiten, das im Anfangsteil große Übereinstimmungen mit der Handschrift in Perugia aufweist (Pratesi 1996b). Der Codex, der in der Kartei der Bibliothek als *Ludi varii, id est Ludus rebellionis. Ludus subtilitatis primorum. Partiti de 2* (und in der Folge bis 13) *tracti. Ludus ad capiendum ovines* verzeichnet wird, ist überwiegend auf Italienisch, manchmal in Latein geschrieben, und bisweilen tauchen spanische Ausdrücke im Text auf. Pratesis Datierung um 1520 ist zuzustimmen, denn in anderen Teilen der Handschrift werden Positionen beschrieben, die bereits in älteren Traktaten vorkommen, aber auch solche aus Lucenas *Repeticiòn de amores: e arte del Ajedrez con CL juegos de partido*, das um 1497 in Salamanca erschien, sowie Damianos erstmals 1512 in Rom veröffentlichtem *Libro da imparare giocare à Scachi* etc. Der Autor scheint ein Schachexperte und aufmerksamer Leser von Schachliteratur zu sein, dessen Intention eine vollständige Sammlung alles dessen, was er bereits gesehen hatte, war, auch wenn die zahlreichen noch leeren Diagramme an eine plötzliche Unterbrechung der Arbeit denken lassen. Mit Sicherheit hatte der unbekannte Verfasser Gelegenheit, den Codex in Perugia zu studieren, da in dem den Absonderlichkeiten gewidmeten

legt worden von Adriano Chicco, der schrieb: "Oben tragen die Diagramme die Überschrift 'Ludus Extensus'. Die Verwunderung liegt nicht an der materiellen Transkription durch den unbekannten Kopisten (...). Die Fragezeichen röhren von der Tatsache, dass diesen zwölf Diagrammen jede Erklärung und Lösung fehlt, so dass die Regeln für diese Seltsamkeiten herauszufinden geradezu ein hoffnungsloses Unterfangen zu sein scheint". Chicco hat auch sofort bemerkt, dass die Position Nr. 22 mit der Nr. 28 im Codex "Archinto" übereinstimmt (Abb. 6). Um genau zu sein, sind die Farben vertauscht, das heißt die schwarzen Steine stehen oben und die weißen (roten) unten. Außerdem folgt dem Titel "Extensus" der Buchstabe "D", der

Anfangsteil von Seite 7 bis 33 alle so genannten “unorthodoxen” Positionen mit wenigen Ausnahmen bereits in der Peruginer Handschrift vorkommen. Im Diagramm oben auf Seite 10 findet sich die Position der 16 schwarzen Steine gegen acht weiße Bauern und einen König (auch hier in rot), identisch mit dem Diagramm 22 des anderen Manuskripts (Abb. 7). Nur der Titel steht auf Italienisch da (*d'esteso*), um die neuen Regeln anzugeben.

Was nun interessant erscheint, ist weniger die Frage nach der Existenz dieser Diagramme in den besagten Manuskripten als vielmehr ihre mögliche Verbindung mit dem alten Keltenspiel. Diese besondere Stellung weist keine orthodoxen Schachmerkmale auf, weder in der Ausgangsaufstellung noch im Doppelzug der einen Seite, und doch wurde es damals in die Sammlungen der Schachprobleme aufgenommen. Nicht ohne Grund wird diese Position heute gemäß strenger moderner Klassifizierungen unter die heterodoxen Varianten gezählt (Pritchard 1994: 43 s.v. Celtic C).

Augenscheinlich hat diese einzigartige Stellung das Interesse vieler Schachspieler auf sich gezogen, und wahrscheinlich wurde diskutiert, welche der beiden Parteien die größeren Siegchancen hätte. Jedenfalls hat sich Jahrhunderte später Carrera, einer der größten Kenner des 17. Jahrhunderts, mit diesem Problem noch befasst (Carrera 1617). In seinem berühmten Werk widmete der gelehrte Priester aus Sizilien dieser Frage ein ganzes Kapitel unter dem Titel *Vantaggio di tutti i pezzi invece di due tratti per ogni colpo* und fällt ein sehr ausgewogenes Urteil: “Einige glauben, dass derjenige, dem alle Steine geschlagen werden außer den Bauern und dem König, die auf ihren gewöhnlichen Feldern stehen, ein Remis erreicht, wenn er für jeden einzelnen Zug des Gegners zweimal ziehen kann; mir scheint das nicht so, denn ich denke, dass der im Vorteil ist, der mit allen Steinen spielt” (“vogliono alcuni, che colui, che si toglie dal gioco tutti i Pezzi, rimanendo co i Pedoni, col Re solamente posti à luoghi proprij, riceua ugual partito, se all'incontro possa sempre giocar due volte per ogni colpo del nemico; à me non par così, perché intendo, che ne abbia il meglio colui che regge il gioco dei Pezzi”). Aber wenig später schloss er: “Der Sieg beim Spiel mit den Bauern wird sein, dass einige zu Damen promoviert werden, und so bleibt er unversehrt, denn in wenigen Zügen nur werden sie das ganze gegnerische Feld verheeren” (“La vittoria del gioco de Pedoni sarà, che alcuni di essi arrivi a Donna, e rimanga illeso, perché allhora in pochi tratti farà strage di tutto il campo nemico”).

Keine Andeutung allerdings über die Herkunft dieser ungewöhnlichen Position, die einfach nur als “heterodox” bezeichnet wird.

### Schlüsse und Folgerungen

Es hat sich gezeigt, dass der walisische Terminus *gwydd-bwyll* und der irische Terminus *fidchell* ein und dasselbe Spiel bezeichnen. Es gibt gute Gründe für die *communis opinio*, dass dieses Spiel eine Modifizierung des römischen *ludus latrunculorum* darstellte. Wir wissen, dass das römische Spiel ein Strategiespiel war, das jedoch einen völlig anderen Schlagmechanismus als das Schachspiel besaß (Schädler 1994).

Über das alte keltische Spiel wissen wir nichts weiter, obgleich es mehrfach in den *Mabinogion* erwähnt wird. Ein wichtiges Zeugnis stellt der *Peredur* dar, wo der Held das

magische Spiel im Schloss der Wunder sieht. Namhafte Forscher sind der Ansicht, dass der *Peredur* und andere keltische Erzählungen die Quelle für die *chansons de geste* des Chrétien von Troyes und seinen Nachfolgern war. An die Stelle des unbekannten Keltenspiels tritt auf dem europäischen Festland immer das dort bekanntere Schachspiel. Die zahlreichen Neubearbeitungen und Übersetzungen in verschiedene Sprachen der *chansons de geste* brachten einige Verwirrung mit sich. Wir haben ferner gesehen, dass in späteren Übersetzungen dieser Texte aus dem Alt-Französischen ins Alt-Walisische weder von Schach noch *gwydd-bwyll* die Rede ist, sondern die neue Bezeichnung *tawlbwrdd* eingeführt wird. Dieses *tawlbwrdd* wird wiederholt in den *Ancient Laws of Wales* genannt, wo auch die Anfangsaufstellung mit 16 gegen 9 Spielsteinen dargestellt wird, die sich in späteren Schachmanuskripten findet.

Die Forschung ist sich darüber einig, dass das *tawlbwrdd* nichts mit dem Schach zu tun hat. Die Verwendung von Würfeln in jenem Spiel, die sich aus der Etymologie des Wortes ergibt, schließt eine Verwandtschaft beider Spiele aus. Nicht unterschätzt werden sollte aber die Möglichkeit, dass das Spielbrett als solches für beiderlei Spiele – ein Würfel-Brettspiel und ein reines Strategiespiel – verwendet worden sein kann. Murray dagegen glaubte, dass mit *tawlbwrdd* das Spielbrett gemeint sei, auf dem das aus Skandinavien stammende *hnefatafl* gespielt wurde. Es gibt also einige Fixpunkte, die uns erlauben, die ein oder andere plausible These aufzustellen.

Die in drei Schachmanuskripten beschriebene Position ist klarerweise eine Schachposition. Das belegen die lateinischen Namen der Spielsteine im "Archinto"-Manuskript, auch wenn ebenso klar ist, dass die Position aufgrund des Doppelzuges der Partei mit der geringeren Anzahl Spielfiguren genauer als "heterodox" bezeichnet werden muss. Die Erinnerung an das *gwydd-bwyll*, das die keltischen Erzähler mit magischen Phantasien ausstatteten und das die großen mittelalterlichen Dichter auf dem Kontinent inspirierte, bleibt auf die *Mabinogion* beschränkt.

Der Zeitraum der Rückkehr des Spiels nach Wales mit einem neuen Namen lässt sich auf nicht vor 1250 eingrenzen, eine Zeit, in der die Problemsammlungen unter den Schachspielern zirkulierten.

Es stellt sich die Frage, ob die mittelalterlichen Schachspieler sich von den Angaben in den *Ancient Laws of Wales* beeinflussen ließen und jene einzigartige Position von 16 Steinen gegen 9 in ihre Sammlungen aufnahmen oder umgekehrt. Die Annahme, dass die Schachspieler, seien es walisische oder kontinental-europäische, deren Meisterschaft durch eine Fülle von Zeugnissen belegt ist (Sanvito 2002: 48-50), diese Stellung erfunden haben, um ihre Problemsammlungen attraktiver zu machen, ist sicher besser begründet.

Es sei allerdings daran erinnert, dass dieses spezielle Interesse an der Erfahrung neuer Probleme nicht etwa auf der Schönheit der Kombinationen beruhte, die der Phantasie des Erfinders entsprangen, sondern weitaus prosaischere Motive hatte. Auf diese Problemstellungen pflegte man nämlich hohe Geldsummen zu wetten. Und die hier diskutierte Stellung, die über Jahrhunderte in den Schachproblemsammlungen tradiert wurde, eignete sich dafür hervorragend.

## Literatur

- Articus, R. 1983. Vom Brettspiel der Wikinger. In: *Duisburg und die Wikinger. Begleithefte zur Ausstellung 16. Januar bis 10. April 1983, Niederrheinisches Museum der Stadt Duisburg*. Duisburg: 91-96.
- Austin, R.G. 1935. Roman Board Games. In: *Greece and Rome* IV, 1934-35: 24-34 und 76-82.
- Bell, R.C. 1969a. *Board & Table Games from Many Civilizations*. Vol. 1, 2nd edition. Oxford.
- Bell, R.C. 1969b. *Board & Table Games from Many Civilizations*. Vol. 2. Oxford.
- Carrera, P. 1617. *Il gioco degli scacchi etc.* Militello.
- Chicco, A. 1984. I Misteri del Codice Perugino. In: *Contromossa*, März 1984.
- Eales, R. 1985. *Chess: The History of a Game*. London.
- Fiske, D.W. 1905. *Chess in Iceland and in Icelandic literature*. Florenz.
- Forbes, D. 1860. *History of Chess*. London.
- Frappier, J. 1969. *Étude sur "Yvain ou le Chevalier au lion" de Chrétien de Troyes*. Paris.
- Frappier, J. 1978. La naissance et l'évolution du roman arthurien en prose. In: *Grundriss der romanischen Literaturen des Mittelalters*, vol. IV: *Le Roman jusqu'à la fin du XIIIe siècle*. Heidelberg.
- Gabriel, I. 1985. Brettspiel in Oldenburg vor tausend Jahren. In: Klaus Ehlers u.a., *750 Jahre Stadtrecht Oldenburg in Holstein*. Oldenburg.
- Le Goff, J. 1999. *Il meraviglioso e il quotidiano nell'Occidente medievale*, Roma-Bari.
- Loth, J. 1911. Le sort et l'écriture chez les anciens Celtes. In: *Journal des Savants*. Paris.
- Loth, J. 1913a. *Les Mabinogion du Livre Rouge de Hergest avec les variantes du Livre Blanc de Rhydderch, traduit du gallois avec une introduction, un commentaire explicatif et des notes critiques*, tome I, Paris.
- Loth, J. 1913b. *Les Mabinogion*, tome II.
- Micha, A.. 1978. L'Estoire de Merlin. In: *Grundriss der romanischen Literaturen des Mittelalters*, vol. V: *Le Roman jusqu'à la fin du XIIIe siècle*. Heidelberg.
- Murray, H. J.R. 1913. *A History of Chess*. Oxford.
- Murray, H. J.R. 1952. *A History of Board-Games other than Chess*. Oxford.
- Murray, H. J.R. 1963. *A Short History of Chess*. Oxford.
- Nardi, R. 2000. *Gli scacchi nella letteratura francese del Medioevo*, Roma, Università degli Studi di Roma Tre, Facoltà di Lettere e Filosofia, anno accademico 2000/01.
- Pratesi, F. 1996a. Misterioso, ma oggi un po' meno. In: *Informazione Scacchi*, 4. Bergamo.
- Pratesi, F. 1996b. *Il manoscritto scacchistico di Cesena*. Venezia.
- Pritchard, D.B. 1994. *The Encyclopedia of Chess Variants*. Godalming.
- Roncetti, M. 1977a. Scacchi storici. Il "codice perugino". In: *La Nazione*, ediz. dell'Umbria, 13-7-1977. Perugia.
- Roncetti, M. 1977b. Scacchi storici. Il "codice perugino". In: *La Nazione*, ediz. dell'Umbria, 2-8-1977. Perugia.
- Sanvito, A. 1996. Il manoscritto progressista di Perugia. In: *L'Italia Scacchistica*. Milano.
- Sanvito, A. 2000. *L'Arte degli Scacchi*. Milano.

- Sanvito, A. 2002. Il Matto nell'angolo. In: *Torre & Cavallo, Scacco!* Roma.
- Schädler, Ulrich. 1994. *Latrunculi – ein verlorenes strategisches Brettspiel der Römer*.  
In: *Homo Ludens. Der spielende Mensch IV*. München-Salzburg.
- Strohmeyer, F. 1895. *Das Schachspiel im Altfranzösischen*. Halle a.d.S.
- van der Linde, A.. 1874. *Geschichte und Litteratur des Schachspiels*. Berlin.
- Wotton, W. 1730. *Cyfreithjeu Hywel Dda ac eraill, seu Leges Walliae ecclesiasticae et civiles  
Hoeli Boni et aliorum Walliae Principum, quas ex variis codicibus manuscriptis eruit*.  
Hrsg. W. Clarke. London.