

Board
Games
Studies
4 / 2001

CNWS PUBLICATIONS

Board Games Studies

CNWS PUBLICATIONS is produced by the Research School of Asian, African, and Amerindian Studies (CNWS), Universiteit Leiden, The Netherlands.

Editorial board: M. Baud, R.A.H.D. Effert, M. Forrer, F. Hüskens, K. Jongeling, H. Maier, P. Silva, B. Walraven.

All correspondence should be addressed to: Dr. W.J. Vogelsang, editor in chief CNWS Publications, c/o Research School CNWS, Leiden University, PO Box 9515, 2300 RA Leiden, The Netherlands.

Tel. +31 (0)71 5272987/5272171

Fax. +31 (0)71 5272939

E-mail: cnws@Rullet.leidenuniv.nl

Board Games Studies, Vol. 4. International Journal for the Study of Board Games - Leiden 2001: Research School of Asian, African, and Amerindian Studies (CNWS). ISSN 1566-1962 - (CNWS publications, ISSN 0925-3084)

ISBN 90-5789-030-5

Subject heading: Board games.

Board Games Studies:

Internet: <http://boardgamesstudies.org>

Cover photograph: Koichi Masukawa

Typeset by Cymbalum, Paris (France)

Cover design: Nelleke Oosten

© Copyright 2001, Research School CNWS, Leiden University, The Netherlands

Copyright reserved. Subject to the exceptions provided for by law, no part of this publication may be reproduced and/or published in print, by photocopying, on microfilm or in any other way without the written consent of the copyright-holder(s); the same applies to whole or partial adaptations. The publisher retains the sole right to collect from third parties fees in respect of copying and/or take legal or other action for this purpose.

Board Games

International Journal for the
Study of Board Games

c n w s

Studies
2001 / 4

Editorial Board

Thierry Depaulis (FRA)
Vernon Eagle (USA)
Ulrich Schädler (GER)
Alex de Voogt (NL, Managing Editor)

Board Games Studies is an academic journal for historical and systematic research on board games. Its object is to provide a forum for board games research from all academic disciplines in order to further our understanding of the development and distribution of board games within an interdisciplinary academic context.

Articles are accepted in English, French, and German and will be refereed by at least two editors under the final responsibility of CNWS, Leiden University.

Affiliations

The following affiliated institutes underwrite the efforts of this journal and actively exhibit board games material, publish or financially support board games research.

Institut für Spielforschung und
Spielpädagogik, Salzburg
Address: Prof.-Dr. G. G. Bauer,
Hochschule Mozarteum, Schwarzstr.,
24, A - 5020 Salzburg (Austria)

International Institute for Asian Studies,
Leiden
Address: Prof.dr. W.A.L. Stokhof,
IIAS, P.O. Box 9515, NL - 2300 RA
Leiden (The Netherlands)

Russian Chess Museum and Magazine
“Chess in Russia”, Moscow
Address: Yuri Averbakh, Gogolevsky
Blvd. 14, 121019 Moskwa (Russia)

British Museum, London
Address: Dr I.L.Finkel,
London WC 1B 3DG (United
Kingdom)

Universiteit Maastricht, Department of
Computer Science, Maastricht
Address: Prof.dr. H.J. van den Herik,
P.O. Box 616, NL - 6200 MD
Maastricht (The Netherlands)

Corporate Sponsor

Spiel des Jahres e.V.



Patrons

Patrons support the efforts of this journal through continuous financial support. If you wish to become a patron, please contact CNWS by post, fax or E-mail. We hereby thank all our sponsors for their generous support:
Irving Finkel, Caroline Goodfellow, Niek Neuwahl, Thomas Thomsen, Spartaco Albertarelli, Jean Retschitzki, Jurgen Stigter.

	Editorial / Foreword	6
Articles	Introduction	8
Articles	<i>Alf Næsheim,</i>	
Beiträge	<i>Daldøsa</i> , an old dice game with an obscure origin	9
	<i>Erik Østergaard and Anne Gaston,</i>	
	<i>Daldøs – the Rules</i>	15
	<i>Peter Michaelsen,</i>	
	<i>Daldøs</i> , an almost forgotten dice board game	19
	<i>Alan Borvo,</i>	
	<i>Sahkku</i> , the “Devil’s game”	33
	<i>Thierry Depaulis,</i>	
	Jeux de parcours du monde arabo-musulman (Afrique du Nord et Proche-Orient)	53
	<i>Thierry Depaulis,</i>	
	An Arab game in the North Pole?	77
Documents and Materials	<i>Andreas Bock-Raming</i>	
Documents et Matériaux	Das 8. Kapitel des <i>Haribaracaturaṅga</i> : ein spätmittelalterlicher Sanskrittext über eine Form des “Großen Schachs”	
Dokumente und Materialien	Annotierte Übersetzung und Interpretation	85
Book Reviews	Peter Banaschak, Schachspiele in Ostasien, by <i>Ken Whyld</i>	128
Comptes rendus	Michel Boutin, Le Livre des jeux de pions, by <i>Joris Wiersinga</i>	130
Rezensionen	Jean-Louis Cazaux, Guide des échecs exotiques et insolites, by <i>Ulrich Schäddler</i>	132
	Koichi Masukawa, Awasemono, by <i>Sepp Linhart</i>	137
	David Parlett, The Oxford History of Board Games, by <i>Egbert Meissenburg</i>	140
Obituary	<i>Yuri Averbakh,</i>	
Nécrologie	In memory of Natalya Ivanova	
Nachruf	(22nd July 1947 - 21st February 1998)	144
	Summaries / Résumés / Zusammenfassungen	147
	Instructions to Authors	159

Editorial

The present issue of Board Games Studies covers fewer games than previously. Broadly speaking there are two: *tāb* and chess. If chess history has a wide coverage, *tāb* games have been little studied. It is a fortunate opportunity that we can present in this issue four contributions dealing entirely or partially with *tāb* games. We first have Alf Næsheim's article on the Norwegian game *daldøsa*, followed by a set of rules that are common to both the Norwegian and Danish games. Peter Michaelsen, who has been studying *daldøs* for many years, had published his first conclusions in the Danish journal *Ord & Sag* (Michaelsen 1999) and gives here a revised version of his work. Alan Borvo, an ethnologist by training and an old (French) friend of the Sámit, offers a fascinating account of the Sámi (Lapp) game *sáhkku* from his own experience. Thierry Depaulis then publishes a corpus of *tāb* and *sig* games from the Arab-Muslim world which he has been collecting for years from rare or hard-to-find, mostly French sources. He also offers some hypotheses about the strange travails of these games.

Chess is now the subject of many renewed studies. Even if some students are reconsidering the role of India as the birthplace of chess it is crucial to have as many materials as possible at hand. The *Hariharacaturanga* chapter on 'Grand Chess' is of great importance for the understanding of Indian chess variants, and we are grateful to Andreas Bock-Raming for his meticulous edition of this rare text and for his translation into a European language.

The Fribourg (Switzerland) IVth 'Board Games in Academia' colloquium has led to new approaches in board game studies which will no doubt appear in our forthcoming issues. One of the decisions we took in Fribourg was to hold a colloquium once a year – and not every two years as previously. The next and Vth one will be held in a few months in Barcelona, Spain. These meetings not only are good opportunities to hear learned contributions, but they also provide a venue where ideas can be freely exchanged.

Editor

Board Games

Articles / Articles / Beiträge

Studies
/4

Introduction: A Neglected Category of Board Games

There is a neglected category of board games that are halfway between pure war games, where the only aim is to destroy or immobilize the adversary's men, and race games, where the pieces have to reach a fixed point before the opponent's by running along a linear circuit – whatever shape it has – according to the values given by a random generator. These games form a group with many variations, known under various names from India to West Africa – *tâb*, *tâba*, *tâb wa-dukk* in the Middle-East; *sîg*, *sik*, *sir*, *siki*, *sîg wa-duqqân* in North Africa.

The game board has three or four rows of cells (between 6 and 25, but most often 12 each), each player having a corresponding number of pieces (*i.e.* 6 to 25) which he has to move along the rows of cells in order to reach the adversary's camp. However, contrary to all race games, when a piece lands on a cell that is already occupied by an opponent it 'eats' or 'kills' (captures) it; 'killed' pieces are taken out and are never re-entered. I suggest to call these games 'race games with direct capture' or '*tâb*' games for short.

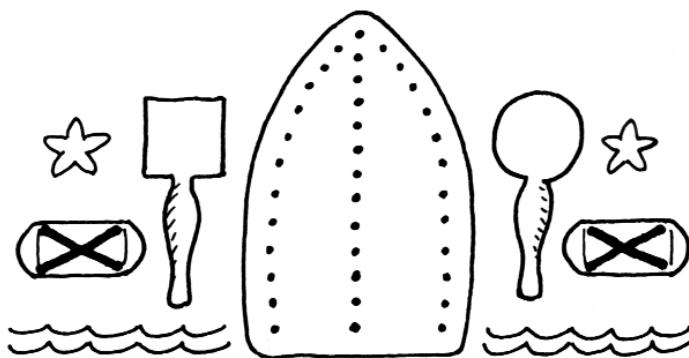
'*Tâb*' games were not unknown to Murray who has classified them as "war-games played with lots or dice" (Murray 1952: 94-96, 4.10.1. to 4.10.6.), while Bell (Bell 1979: I, 87-90; II, 49-51) describing *tablan* from Mysore (India), also among "war games", calls it a "running-fight game". This category of board games is an important one: it offers a transition between the more regular race games (like pachisi, backgammon, etc.) and the war games. Until recently '*tâb*' games were known from the Arab-Muslim world only.

Hearing that such games were played also in Northern Europe came as a surprise. Denmark and Norway share a game, called *daldøs* or *daldøsa*, whose similarities with the '*tâb*' group of games are so striking that one cannot expect but a link between the Scandinavian games and the Islamic ones. Moreover it appears that a close relative was also played as far north as Lapland! Apart from the construction materials and the shape of the random generators, these Nordic games are extremely similar to some games found in Algeria and Somalia, so we have to wonder when and where they come from.

This is why I have tried to end with an historical postscript offering my hypotheses on how an Islamic game has come to the North Pole.

Thierry Depaulis

Daldøsa: An old dice game with an obscure origin / Alf Næsheim



The *daldøsa* game is unique in several ways. In Norway it is known only in Jæren in the county of Rogaland, and even there the old game is seen only on coastal farms along the beaches of the North Sea. This indicates that the origin of the game is connected with people, who in some ways can be linked to the sea. The board on which the game is played is special because of the holes in which the pieces are placed. This arrangement offers an obvious and practical solution for a dice game when it is played on the open sea, if this, in fact, was the case. The game is also special because the dice used in the game are four-sided. The strangest thing of all is the name “*daldøsa*”, which is a name which no-one today can explain. The tradition of playing the game is still alive, but probably it was more common in the past than it is today.

During World War II the *daldøsa* game became very popular because the situation called for family activities in the home. The old war game received new relevance, because some people imagined that the pieces represented Norwegians versus Germans. (A Scandinavian parallel to such a symbolism occurs in the Sámi tablut games, where the pieces were sometimes called “Russians/Moscovites” and “Swedes” – see Helmfrid 2000). After the war the game was played less frequently and the question is, whether it would have been entirely forgotten, if someone had not taken a new interest in it.

Some years ago, the former headmaster Ola Barkved (1898-1988), who was a well known personality on Jæren, wrote an article about the old game in a local historical magazine (Barkved 1968: 108-110). This article aroused new interest in *daldøsa* – it can almost be said that it had a renaissance. Just for fun, he promised a reward of 100 Norwegian kroner to anyone who could come up with new information about the game. Several years passed, and then one day Barkved received a letter from a man who had read an article in the Danish archeological magazine *Skalk* (Kjær 1975: 16-17). This article mentioned a strange old game called *daldøs*, which could be seen at a museum in Thy in Jutland. This information was very interesting because in both places the assumption was that the game, which had survived for centuries, was only known in that region. It

now turned out that the two games were almost identical. The rules of the game were the same. The only difference was that the most important value on the dice, the *dal*, in Thy was represented by an A and in Jæren by a cross, and that in Thy 16 pieces were used whereas in Jæren only 12 were used in each row. (Fig. 1)

This became the beginning of an interesting exchange of information and ideas between specially interested people on both sides of the Skagerak. (Fig. 2)

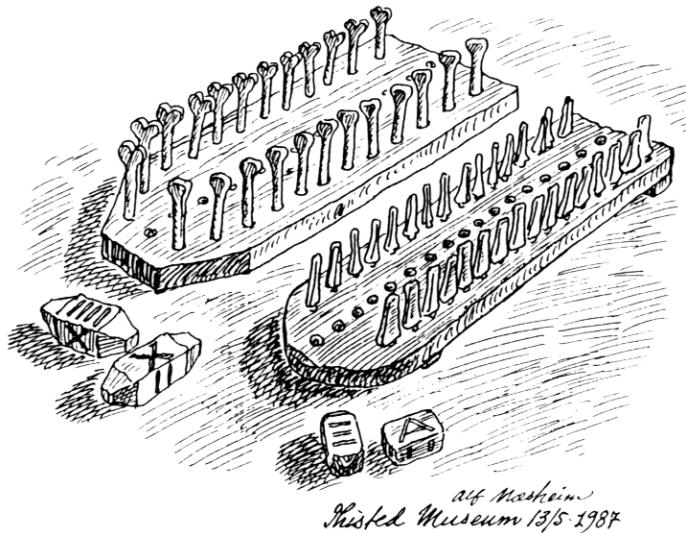


Fig. 1. A Norwegian *daldøsa* game from Jæren (left) compared to the Danish *daldøsa* game in the Thisted Museum (right). Drawing: Alf Næsheim.

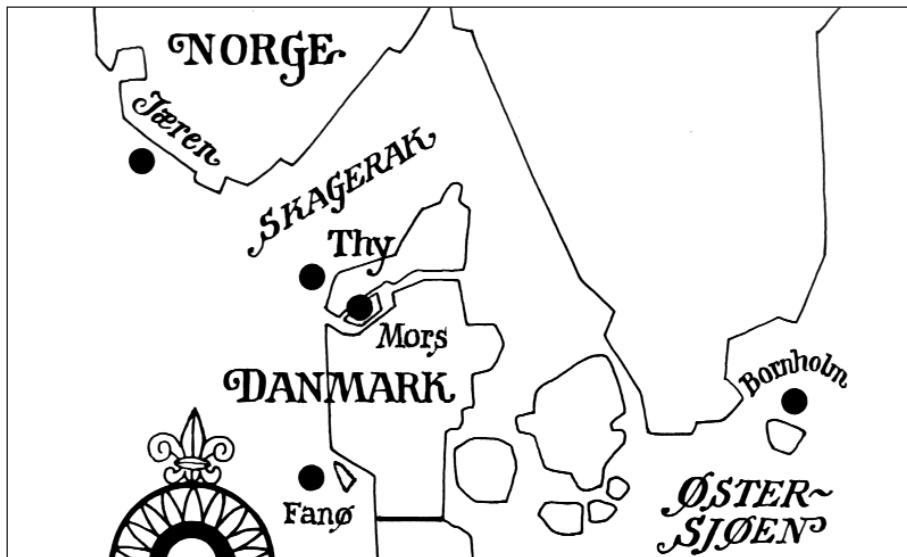


Fig. 2. The map shows the places where the *daldøsa* game has been a tradition.
Map: Alf Næsheim.

The local historical tradition of the game

Daldøsa is made out of wood. This is the case for the board and the pieces as well as for the dice. From time immemorial it has been cut by dexterous people for the amusement and pastime of inhabitants on the coastal farms. The so-called flags decorating the top of the pieces had different shapes from one farm to the other. It could be a square, a circle, a heart, etc. There are several shapes to choose from.

Wooden games survive only for a limited time, and therefore it is difficult to find boards that are more than two hundred years old on any farm. These homemade boards were not considered to be of any particular value and were often thrown away and replaced by new ones. Looking at the boards which have survived there are only three to four boards which the owners believe to be around 150-200 years old.

Game boards from Jæren are normally shaped like a boat and have the following dimensions: Length: approx. 32 cm; – width: approx. 14 cm; – thickness: approx. 2 cm. The pieces are approx. 6.5 cm high. The dice are generally approx. 4 cm long and 2.2 cm broad with rounded ends, and the numbers are cut out and often coloured black to facilitate reading in the bad lighting of the period, when whale oil lamps were used.

The only *daldøsa* game owned by a museum can be seen at Hå village museum at Jærmuseet, Kvia, Nærø. The object has no. Hå 103, and comes from Hå parish. The age has not been determined. (Fig. 3)

For several years Kolbjørn Fitje from Varhaug made exact copies of old *daldøsa* games. Today Jærmuseet sells a different, more modern version of the game designed by Ola Barkved. Unlike in Denmark in Jæren the game has up till today an unbroken tradition, but it was probably more popular earlier, which the following anecdotes can confirm:

- In Nærø it is said that around the turn of the 19th century it often happened that the employees in the grocery store passed the time waiting for customers by playing *daldøsa*. It even happened that customers had to wait to be served if the game had reached a 'decisive' stage.

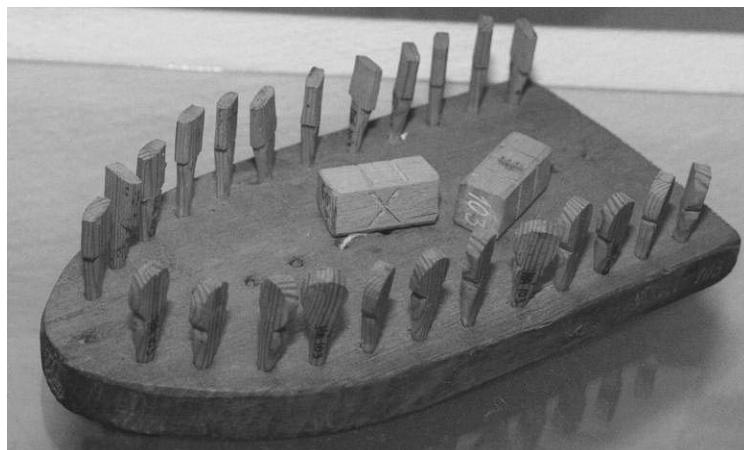


Fig. 3. The only *daldøsa* game owned by a museum, Hå 103, Hå bygdemuseum, Jærmuseet.
Photo: Jærmuseet, Kvia, Nærø.

• A man from Varhaug told about an incident in his youth when he once stayed overnight at a farm in Ånestad. He was, however, kept awake by some loud banging noises far into the night. In the morning he received the explanation for the noise: the farmhands had been playing *daldøsa* until the early morning, and the offending sounds came from the dice when they struck the table.

At some time the former manager at Stavanger museum, Jan Petersen, studied board games from the time of the Great Migration (4th-6th century AD)⁽¹⁾. A number of gaming pieces have been found in prehistoric graves in Rogaland, and usually the material was made of coloured glass or amber. The pieces were probably imported from the southern parts of Europe. Many pieces had holes at the base, which allowed them to be placed on sticks and fitted into holes on a board. Pieces like that can very well have been status symbols for the upper class, and perhaps the wooden sets were simple copies of games belonging to richer people.

Boat symbol

Most people who see the *daldøsa* game board for the first time exclaim: "It looks just like a boat!" It is obvious why this is so. Some years ago we visited the farm in Reiest (Reiestad), accompanied by the previously mentioned Ola Barkved, because we knew that the game was well known on this particular coastal farm. Martin Reiestad, who was born in 1900, told us that in his childhood a very old *daldøsa* board was kept in the attic, and it looked exactly like a boat. It had both bow and stern and was even painted on the sides (fig. 4). What we had believed to be the case for a long time was now to our surprise confirmed on this old farm.

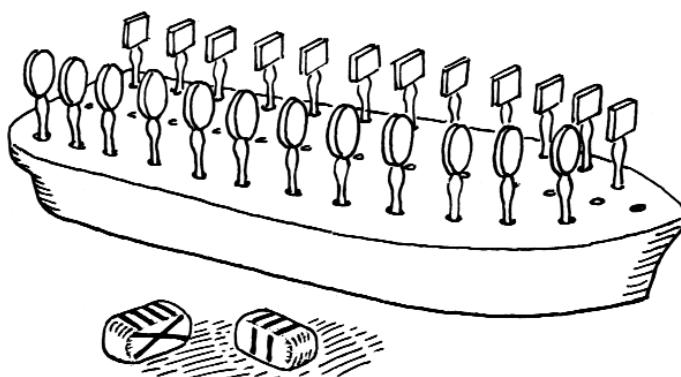


Fig. 4. Reconstruction of the old boat-game from Reiestad in the parish of Hå, Jæren.
Made in cooperation with Martin Reiestad. Drawing: Alf Næsheim.

The game in a historic perspective

Board games came to Scandinavia in the Roman era. It did not take long before gambling was as widely spread in Scandinavia as in the Roman Empire, and the Scandi-

navians often put all their possessions at stake. For that reason, gambling was forbidden in this country during the middle ages⁽²⁾.

The question is if, in the past, *daldøsa* has also been used for gambling at high stakes. The museum in Thisted knew that at some time the game must also have been played on the island Bornholm. Inquiries at the Bornholm Museum revealed that there is an old saying on the island, which is still in use, but the game itself had disappeared: "to play *daldos*" means "to live above one's means, to be bigheaded or to lose one's property in speculation" (Espersen 1908: 46). In other words this is a clear indication that the game was closely connected to gambling.

If you look at the map (Fig. 2) it becomes clear that the five places where *daldøs(a)* is known – Jæren, Thy, Mors and Bornholm – have very limited geographical spread.

There has without any doubt been important trading connections and probably also very close cultural bonds between these regions. The inhabitants of Rogaland (*rygene*) reached the peak of their influence and development in the Great Migration period. It is possible that they were related to tribes from Rügen and Pomerania, the so-called *Rugii*, who also had connections to Bornholm. Furthermore there were important trade routes between Jæren and Norway's northern territories. The area of Helgeland was an important trading station at the time of the Migration, and here lies Lofoten with fishing grounds which are rich in tradition (fig. 5). In the middle ages Hanseatic merchants took over

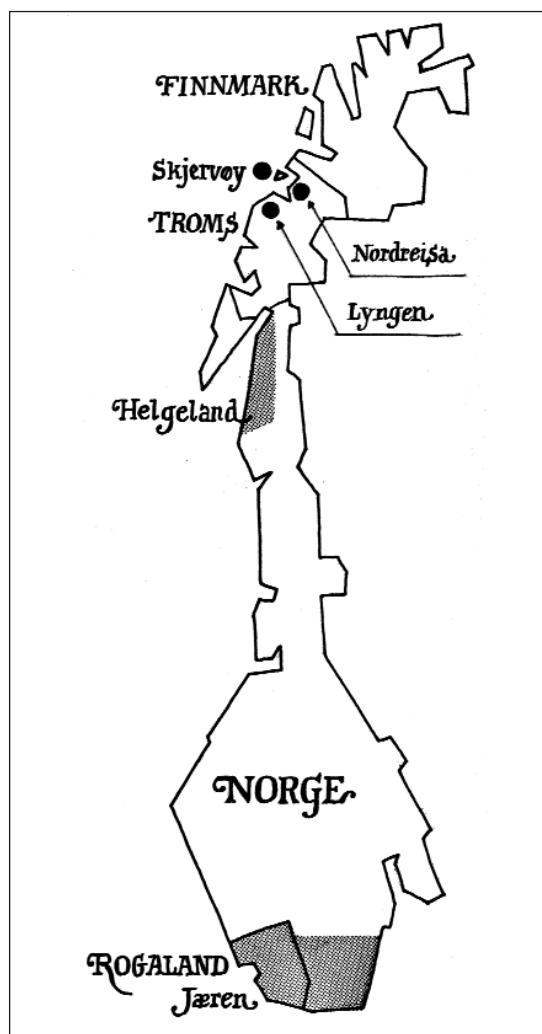


Fig. 5. Dark areas of the map show Rogaland county with the size it had at the time of the Great Migration, as well as the important trading post to the north, Helgeland, and the places in Nord-Troms where *sáhkku* was played until the 1950's (Lyngen, Skjervøy and Nordreisa). Map: Alf Næsheim.

the trade in fish, fur and down as well as the “Finnish” trade (trade with the Sámit from Lappland).

In closing, is it too daring to pose the question if *daldøsa* could be a special Scandinavian variation of the North African game *tâb*, which has been adapted to our culture? (3) The riddles about the origin of this game will probably never be solved, but is this not an enhancement of the fascination for those of us who like the game and still play it?

Translated by Marianne Gaston



Fig. 6. Grandpa plays *daldøsa* with his grandchild at “Audamotland” in Hå, Jæren. Photo: Guri Ødemotland.

References

- Barkved, Ola 1968. Eit gammalt morospel, In: *Frå by og bygd i Rogaland*, Bryne: 108-110.
- Espersen, J. C. S. 1908. *Bornholmsk Ordbog*, Copenhagen: 46.
- Grieg, Sigurd 1947. *Gjermundbufunnet*, Oslo: 53-64.
- Helmfrid, Sten 2000. Hnefatafl – the strategic board game of the Vikings, Internet article at: <http://user.tninet.se/~jgd996c/hnefatafl/hnefatafl.html>
- Kjær, Jette 1975. Terningerne er kastet, In: *Skalk*, V: 16-17.
- Michaelsen, Karsten Kjer 1992. *Bræt og brik. Spil i jernalderen*, Højbjerg 1992.
- Petersen, Jan 1914. Bretspillet i Norge i Forhistorisk Tid, *Oldtiden* (Kristiania = Oslo), IV: 75-92.

Notes

1. Petersen 1914: 75-92. See also Grieg 1947: 53-64, and Michaelsen 1992.
2. *Terningen er kastet. Om spill og spillets historie*, Bergen, 1978: 6-7.
3. The author thinks that the Vandals, who founded a state in North Africa ca. 450-540 AD, may have invented the special *daldøsa* game, inspired by the ‘Tâb’ game.

Daldøs – The rules⁽¹⁾ / Erik Østergaard and Anne Gaston

The game consists of a board measuring 31 cm by 8 cm divided into three rows of holes. It is round at one end, and is probably a model of a boat. The middle row has seventeen holes, and the two outside rows have sixteen holes (fig. 1).

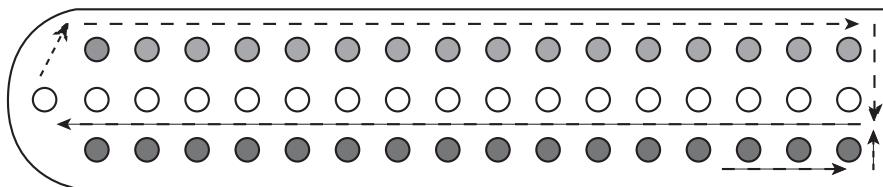


Fig. 1

Before the game begins, thirty-two pegged men are placed in the two outside rows, one set of 16 men for each player (fig. 2). The middle row is vacant. The two sets of men are made in different shapes. One set looks like flat obelisks and the other one like spatulas (fig. 3). The men are placed with the flat sides facing in the direction of movement.



Fig. 2

Two four-sided dice are also needed to play the game. These are marked with the roman digits II to IV and 'A' for the number one, also called '*dal*'. The sum of two opposite sides is 4 or 6, not 5. The four sides are rectangular, and the ends of the dice are low pyramids. This makes it impossible for the dice to land on the ends. The two dice are used in turn by the players. If the result is two '*dal's*', called



Fig. 3

'dal dal', the player has an extra throw. To start the game the players throw the two dice in turn, and the higher throw decides who starts.

A man cannot go into play before it has been turned with the short side in the moving direction and then moved one hole forward. This is called '*fordalle*' in Danish (Norwegian: '*dala*') = 'to *dal*' or to activate. All men must be activated in this way (*i.e.* turned and moved one hole), one by one from one end to the other before they can enter the game. As soon as a man is activated, it can start to move. All throws of the dice are invalid until a player has thrown his first 'A' and thus activated a man, and an activated man can move as far into the middle row as the results of the two dice allow. If the first player's initial throw does not result in at least one 'A', the dice are passed on to the opponent.

It is optional to use a '*dal*' either to move an already activated man anywhere on the board or to activate an unactivated man. A throw can be used to move either one man or two. When only one man is moved, the results on the dice must be used separately (as in backgammon).

Fig. 1 shows the direction of movement for one player's men. The player with the striped men move from left to right into the middle row at the flat end of the board. When a man has travelled to the end of the middle row it moves into the opponent's home row and through it. Then it re-enters the middle row and from then on continues to move in the middle row and the opponent's home row, never to return to his own home row. A man goes on moving in these two rows until it is knocked off or the game is over. The opponent moves his men from right to left in his home row, but otherwise his men follow the same pattern as that of the other player.

A player is not allowed to jump over his own men, but he can jump over the men belonging to the opponent. If a throw enables a player to land his man in a hole occupied by one of the opponent's men, the latter is dead and taken off the board and cannot be brought back into play. The strategy is for a player deftly to combine his moves in order always to stand behind any activated men belonging to the opponent. It is an advantage to have an activated man ready at the beginning of the home row in order to chase the opponent's men as soon as they move into the middle row.



Fig. 4

A man moving through the opponent's home row can 'kill' as many men, activated or not, as the dice allow for and cannot be 'killed', unless it is placed in the hole right in front of the man whose turn it is to be activated, or in any hole in front of any already activated man.

It is possible to play a game of *daldøs* with non-turnable men which don't show by their shape if they are activated or not⁽²⁾. These men are similar to large Ludo pieces – see figs. 4 and 5. To avoid arguments about whether a man is activated or not, several methods can

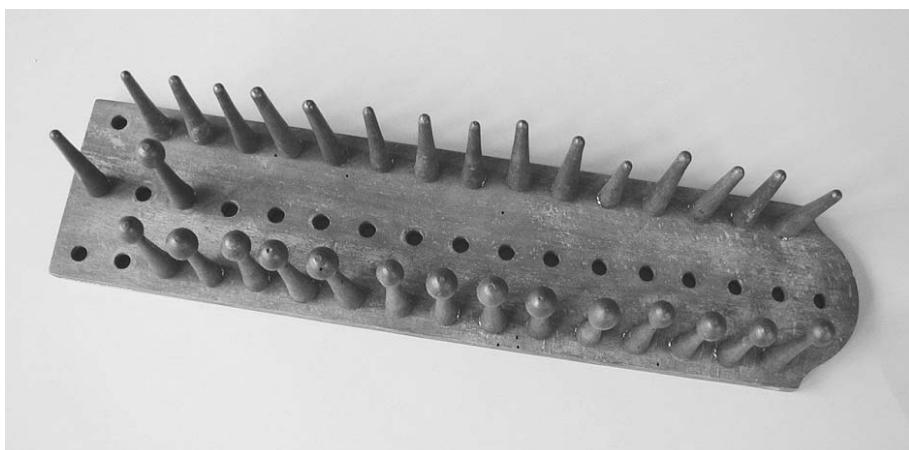


Fig. 5

be used: 1) Place a ring around the next man to be activated, 2) place a small ball in the hole in front of the next man to be activated or 3) place a small coin or a match in front of the next man to be activated.

Notes

1. The reconstructed rules of the game are based on the article ‘Daldøs’ by H Billeskov Jansen in *Danske Studier*, 1927, pp. 97-100, but the playing direction is documented in the rules for the Norwegian game *daldøsa* from the Jærmuseum in Kvås, Rogaland, Norway. They got the rule from Ola Barkved, Eit gammalt morospel, In: *Frå by og bygd i Rogaland*, Bryne, 1968, pp. 108-110.
2. *Daldøs* at Morslands Historiske Museum is such a game.

Daldøs: An almost forgotten dice board game / Peter Michaelsen

The Danish *daldøs* traditions

The board game *daldøs* made its first appearance in Danish literature, in J. P. Jacobsen's (1847-1885) first novel, *Fru Marie Grubbe* in 1876. Mrs. Marie Grubbe is a historical person who lived from 1642 to 1718. She grew up in the manor house "Tjеле" some 15 km north-east of Viborg in Central Jutland, as the daughter of the lord of the manor, Erik Grubbe. Her first husband, Ulrik Frederik Gyldenløve (Golden Lion), was an illegitimate son of King Frederik III and viceregent of Norway. The game is mentioned in an incident which is supposed to have taken place in 1661.

"On a rainy day in September", J. P. Jacobsen writes, "He (Ulrik) had played indoors with his dogs, had tried to read, and had played *daldøs* with Marie." And that is it – except for a small footnote: "*daldøs* – a board game played with pieces and dice." (Jacobsen 1876 [1888]: 133).⁽¹⁾

Several readers must have wondered what kind of game was mentioned here. Most of them had probably just continued their reading, but energetic persons might have consulted the largest Danish dictionary *Ordbog over det danske Sprog* (*ODS*: 453; *ODS Suppl.*: 1047) just to discover that it tells very little about the game: only that *spilla daldøs* was a saying used in the dialect of Bornholm, meaning: "to lose one's possession by speculation" (Espersen 1908: 46), and that the word is also testified on the island of Fanø, off the coast of South West Jutland, where, according to H. F. Feilberg's dictionary of the dialects of Jutland, *daldøs* [dal|dø's] is played on a *daldøs* board with dice, between two parties who have differently marked small pegs in holes on the board (Feilberg 1886: 174).

In the mid-1920s the barrister Hans Billeskov Jansen (1861-1943), a member of the board of Thisted Museum in Thy, in North West Jutland, made an attempt to find further information about J. P. Jacobsen's *daldøs*. He succeeded in finding what was probably exactly the game that Jacobsen had seen and perhaps even played and, furthermore, he found what was perhaps the last person who still knew how to play the game: Mrs. Marie Katrine Bille. The results of H. Billeskov Jansen's research were published in the Danish literary historical magazine *Danske Studier* (Billeskov Jansen 1927: 96-100).

J. P. Jacobsen, who was born in Thisted, had an uncle, Thomas Overgaard, who lived in the small village of Tvorup, some 10 km west of Thisted, not far from the west coast of Thy. During his visits there with his parents as a young boy, the whole family often met together with Overgaard's neighbour, Carl Christian Madsen at *Færgegaard* (Ferry Farm). His daughter, Mrs. Bille, who as an old lady donated the *daldøs* game, which can now be seen at Thisted Museum, was then a young girl (born in 1855). She remembered spending time with the boy and, although she did not remember him actually playing *daldøs*, she is sure that he saw the game played or standing in the room occupied by farm workers. There is no doubt J. P. Jacobsen found that the word *daldøs* had a ring of the past, and that he for that reason let Ulrik and Marie play the game in his novel, *Fru Marie Grubbe*.

In 1927 H. Billeskov Jansen was unable to find anyone in Thy who had actually seen the game (except the children from Færgegaard). The closest he came was his own neighbour, an old blacksmith. He told Billeskov Jansen that his grandmother had told his mother, that after his grandfather had eaten his supper, he often said to his wife: "Well mother, I suppose we should have a game of *dallepind* (*pind*= peg) before bedtime." Billeskov Jansen does not mention the name of the blacksmith, but in cooperation with museum pedagogue Svend Sørensen at Thisted Museum I have been able to establish that his name was Anthon Larsen, born in Thisted 1848, and that his *daldøs*-playing grandparents were Peder Tæbring and Ane Nielsdatter, married in Thisted in 1814.

It seems then that the game was played not only on Færgegaard in the last half of the 19th century, but also in the town of Thisted back in the early 19th century.

The *daldøs* game in J. P. Jacobsen's memory room at Thisted Museum (fig.1) was cut by the shepherd and cattleman Lars Kaldahl (1812-1888), from driftwood he found on the North Sea beaches. He started working at Færgegaard between 1845 and 1850 and remained there to his death. The board and pegs were probably cut in the 1850s or early 1860s. The board is made of mahogany and the pegs and dice are probably made from

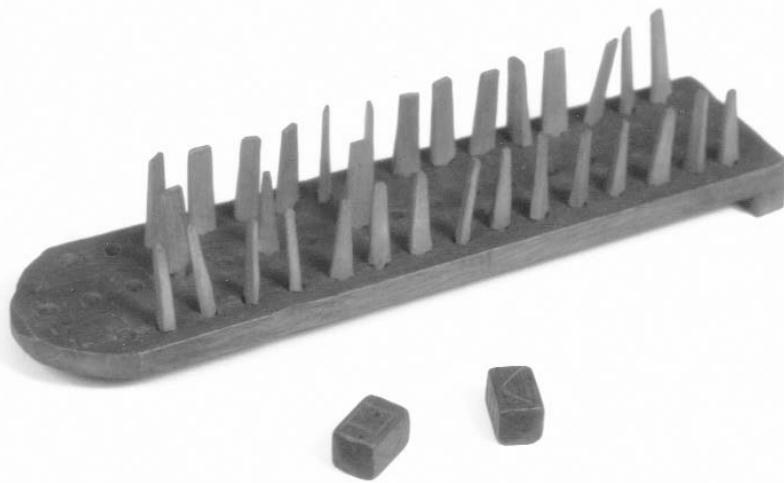


Fig. 1. *Daldøs* set exhibited at the Thisted Museum. This set was probably the one which J. P. Jacobsen had in mind, when he wrote *Fru Marie Grubbe*. It was donated to Thisted Museum by Mrs. Marie Katrine Bille c. 1927, and made c. 1850-1860 by the shepherd Lars Kaldahl (1812-1888), who lived on Færgegaard (Ferry Farm) c. 10 km west of Thisted in Thy, in North West Jutland. (Photo: Thisted Museum).

teak wood. This *daldøs* game from Thy is described by Erik Østergaard and Anne Gaston (Østergaard & Gaston, this volume). I can add here that the game pieces measure 54 mm in length, being 40 mm high when placed on the board. The spatula-shaped game pieces measure 12/13 mm in width at the bottom and 10 mm at the top; the corresponding

measures of the game pieces, which are shaped like flat obelisks, are 9 and 4 mm. The only two preserved *daldøs* dice differ from the Norwegian *daldøsa* dice in being marked with an 'A' on the side named the dal, in stead of an 'X'. The two dice measure 32 mm in length (end pyramids 2x3 mm included) and 17 mm in width.

According to H. Billeskov Jansen the game is full of excitement, surprises, victories and disappointments. The old lady, who was still a master at playing the game in 1927, demonstrated how the game is played on a visit to his home. After several victories against family members, one of the boys succeeded in keeping his losses level with that of the old lady, so that by the end of the game both had only one man left. The game ended up as a post haste chase, the men chasing each other mercilessly, the dice hitting the table with loud noises. Finally the old lady was forced to pass the boy's man bringing her own man into peril in the middle row, and he succeeded in getting the right throw of the dice to kill her man.

One more Danish *daldøs* game has been preserved. This game was owned by Mads Christian Søndergaard (1831-1900) who worked as a school teacher from 1859 to 1899 in Flade, a village on the north coast of Mors, a large island near Thisted (Søndergaard 1930: 84-85). Mads Søndergaard had a copy of the game made, kept the copy himself and gave the original to a colleague, R. J. Rose in Thisted, who again gave it to Landbrugsmuseet (The Agricultural Museum). This original game is now kept at the Danish National Museum (the department in Brede – cat. no. (7703 Landbrugsmuseet) 3806/1955) (fig. 2).



Fig. 2. *Daldøs* set kept at Nationalmuseet, The Danish National Museum, in Brede. This set was owned by the school teacher Mads Christian Søndergaard (1831-1900) who lived in Flade on the island of Mors from 1859, but was born in Thisted. The board is larger, and the shape of pieces much different from those, used in the game at the Thisted Museum. (Photo: Erik Østergaard 2001).

The copy was donated to Morslands Historiske Museum, Dueholm Kloster, Nykøbing Mors, in 1939 (cat.no. MHM 828f) (fig. 3).⁽²⁾

This game has the same number of holes and game pieces as the game at the Thisted Museum. The board is somewhat larger, however, measuring 43,8 by 11,5 cm – the longest *daldøs/daldøsa* board we know. The 32 game pieces are much different from those of the Thy game and also from those used in the Norwegian *daldøsa* game. They are conical, 9 cm tall, and half of them end in a peak, while the other half are provided with a ball on the top. As they are all completely symmetrical, it has not been possible to

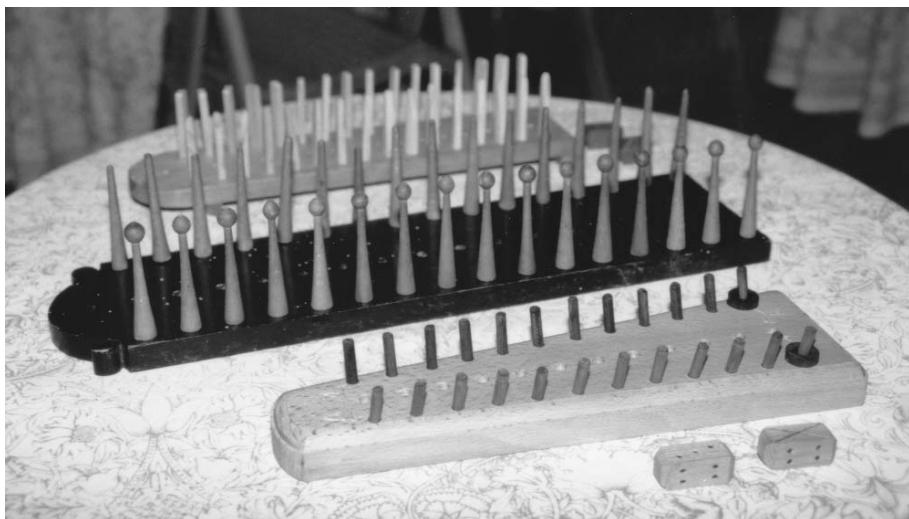


Fig. 3. Three copies of *daldøs(a)* sets. In the middle the copy of Mads Søndergaard's *daldøs* game, which the owner himself had made. This is kept at the Morslands Historiske Museum, Dueholm Kloster, Nykøbing Mors. In the foreground a modern copy of *daldøsa*, sold by Jærmuseet, Kvia (design: Ola Barkved). In the background Thisted Museum's copy of their *daldøs* set. (Photo: Jørgen Michaelsen 2000).

show which pieces are active, by turning them lengthwise on the board.

Nothing is known about the dice used in this game from Mors. It seems a bit strange that the very special dice used in *daldøs* did not follow the game to the museums. Even if the owner, Mads Søndergaard, had only used quite ordinary dice, these dice would have been an important part of the game. The original and the copy are a little different, the latter having a more elaborated board provided with small "ears" in the rounded end. It is painted black, while the original game is brown.

Daldøs was probably as rare a game on Mors as it was in Thy. If it had been a well-known game, still played by many people, the colleague of Mads Søndergaard would probably not have donated the game to a museum in 1898. On the other hand, another school teacher, the dialect researcher A. C. Skyum, mentions *dal|dø's* in his dictionary *Morsingmålets Ordforråd* (The vocabulary of the dialect of Mors), Århus, 1951 (p. 285). Skyum may have known the *daldøs* game at the Mors Museum, but he might also have known about other *daldøs* traditions from Mors. If so, these are unfortunately not known to us.

As mentioned above, there was probably a *daldøs* tradition in Thisted in the early 19th century. Mads Søndergaard was born in Thisted in 1831, and it is therefore possible that he knew this tradition from his home town and brought it with him to Mors. We cannot know if *daldøs* was already known on Mors then, but the *daldøs*-player in Thisted, Peder Tæbring, was actually born in Tæbring on the west coast of Mors (while his wife came from the parish of Hundborg, not far from Færgøgaard). All of the above

mentioned persons, connected with *daldøs* traditions, lived in the harbour town Thisted or in villages near the coast within a limited radius (10-15 km) from that town.

The two other Danish areas where we have evidence about *daldøs* were also areas close to the sea. On the island of Fanø *daldøs* was known in the late 19th century (Feilberg 1886: 174). From the island of Bornholm we only know *daldøs* as a word in the saying *spilla daldøs* mentioned above. It seems that the game itself was not known any more when J. S. C. Espersen wrote his dictionary *Bornholmsk Ordbog* in 1856. It was probably forgotten before his time (1812-1859) (Espersen 1908: 46).

The relationship of *daldøs* to other games

The closest relative of the Danish *daldøs* is certainly the Norwegian *daldøsa*. It is more correct to say, however, that these two games are one and the same game, played on boards with two different numbers of holes and pegs: 49/32, and 37/24, respectively.

The design of boards, pegs and dice of the *daldøs(a)* game varies somewhat. There seems to be two different main traditions, the Danish board having a lesser and the Norwegian board a more evident boat shape. The Norwegian pegs are much more uniform, since they all have “flags” in the top, in contrast to the very different pegs in the two Danish game sets. Finally, the Norwegian dice have an X instead of an ‘A’ on the side, called the *dal*.⁽³⁾

The closest relative of *daldøs(a)* is certainly the Sámi game *sáhkku* (for further details, see Borvo, this volume). Both *daldøs(a)* and *sáhkku* share some characteristic features with members of the game category which is often named the “running-fight” or *tåb* games (see Thierry Depaulis, “Jeux de parcours du monde arabo-musulman”, this volume). Games of this type are found in large parts of Africa and Asia: from Islamic influenced areas in India to Senegal and Benin in West Africa and from Anatolia to Somalia and the Comoros Islands.

Like many other *tåb* games *daldøs(a)* and *sáhkku* are played on boards with three rows of holes/cells/lines. What distinguishes the Scandinavian games from the African and Asiatic members of this game family is the very special dice. These are almost identical in *daldøs(a)* and the *sáhkku* variants, being normally rectangular and marked with an X and Roman digits on the four sides, and with the ends being shaped like pyramids, except in *daldøsa*, in which they are normally rounded. (One further feature, common to all known *daldøs(a)* dice, is that the sum of two opposite sides is 4 or 6, not 5; this distinguishes these from the *sáhkku* dice).

There are also great differences between *daldøs(a)* and *sáhkku*: in the former game men are pegged and placed in holes, whereas the game pieces in the latter are placed on cells or lines. There is no similarity between the pieces of the two games. Besides, the Sámi game is provided with a special, powerful piece, the “king”, and sometimes also two “king’s sons”, while in *daldøs(a)* all pieces have the same rank.

In most *sáhkku* variants, the pieces move against each other, while in *daldøs(a)* they all follow each other. In one *sáhkku* variant, however, the *pircu* game from Utsjoki, the pieces apparently followed the same circuit as the pieces of *daldøs(a)*.⁽⁴⁾ Another *sáhkku* variant, the one from Nord-Troms, share the feature with *pircu* and *daldøs(a)* in that pieces never return to their own home row.

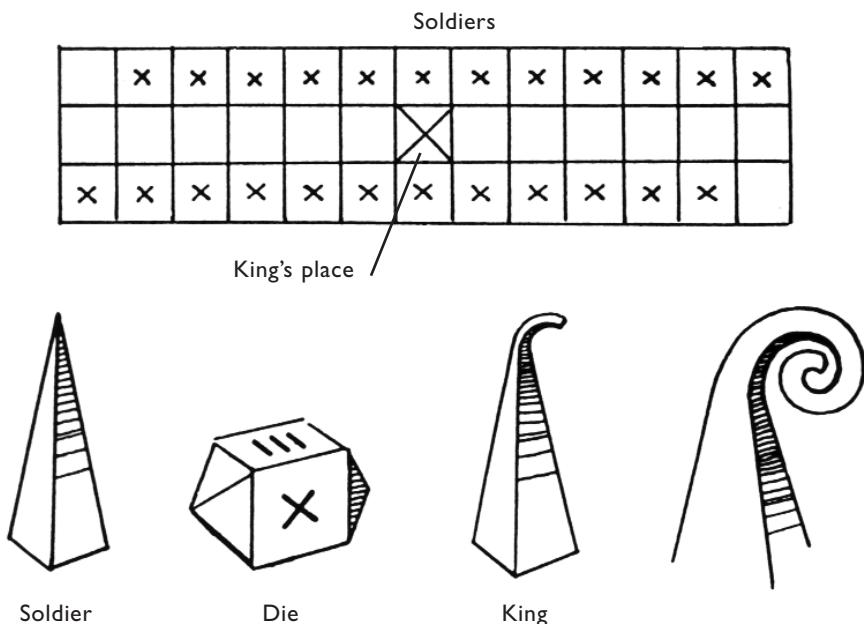


Fig. 4. Diagram showing the game board of the *sáhkku* variant of Nord-Troms, the placement of the soldiers, the place of the king, a soldier, a die, the king, and the top of the king (ill. from Mejland 1953).

This western *sáhkku* variant (fig. 4) deviates from other known variants, by having several further similarities with *daldøs(a)*, especially the *daldøsa* game from Jæren.

Both games are played with 2x12 pieces and two dice (in other *sáhkku* variants three dice are used). In addition, the game piece symbolism is the same in *daldøs(a)* and the Nord-Troms game: instead of the more peaceful symbols “men” and “women”, used in the eastern part of the Sámi area, the game pieces symbolize “warriors” or “soldiers”.⁽⁵⁾ It is difficult to say whether these similarities indicate a common ancestor of the two games or are due to one game influencing the other.

Several features are shared by particular games in Scandinavia and North Africa/West Asia. The structural similarities between *daldøs(a)* and the “*tåb* games” are obvious.⁽⁶⁾

One common feature, connecting *daldøs(a)* and *sáhkku* with other games belonging to this group, is that the game pieces are immobile when play begins, and that a certain throw is necessary in order to activate them. The name of this throw is normally a part of the name of the game or identical with it.

At least two games of the *tåb* type have some remarkable features in common with *daldøs(a)*. The game of *sig* is played in large parts of Sahara. The variant, played in Tidikelt, Central Algeria, is played on a “board”, which has exactly the same number of holes as the Norwegian *daldøsa* game from Jæren: two home rows with 12 holes, and one central row with 13. The number of game pieces is also the same: 2x12. They all move

in the same direction, and start in that end of the “board” which is opposite to the end with the extra hole in the central row (Pâques 1964: 90-92). This is exactly like in *daldøsa*, but there are also obvious differences. Just to mention a few: the holes are not cut in a wooden board, but dug in the desert sand, and the extra hole in the central row has a special function: when a game piece reaches this, it is necessary to throw a *siga* in order to reach the adjacent hole in the opponent’s home row. This hole is somewhat larger than the others (fig. 5).

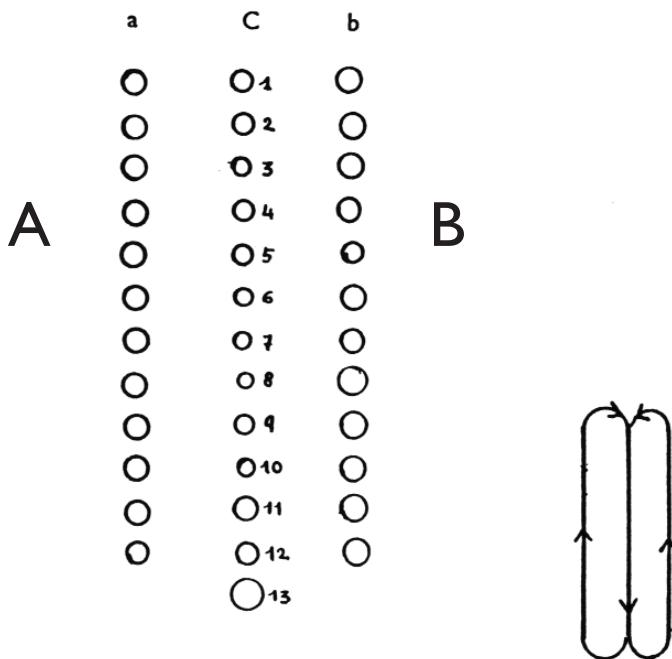


Fig. 5. Diagram showing the *sig* game of Tidikelt, Central Algeria. The number of holes and the direction of play correspond to that used in the Norwegian *daldøsa* game from Jæren (ill. from Pâques 1964).

Another “running-fight” game, sharing some features with the Scandinavian games, is the game named *kiôz*, described by Thomas Hyde (Hyde 1694, “De ludo Kiôz”). This was played by Palestinian Arabs on a board of 4 x 22 holes. Four “kings” are mentioned, but these had apparently the same moves or power as the ordinary “soldiers”. As in *daldøsa(a)* all game pieces were pegged for insertion in the holes, the kings being distinguished by having three small nodules on top of a small ball, while the soldiers had only one (see fig. 6). The “kings” of this game can probably not be compared to the “king” of the *sáhkku* game. In other *tâb* games, the name *malik* (“king”) designates a pile of men, which can be moved, un-piled or captured, as if it were a single man (Murray 1952: 95).

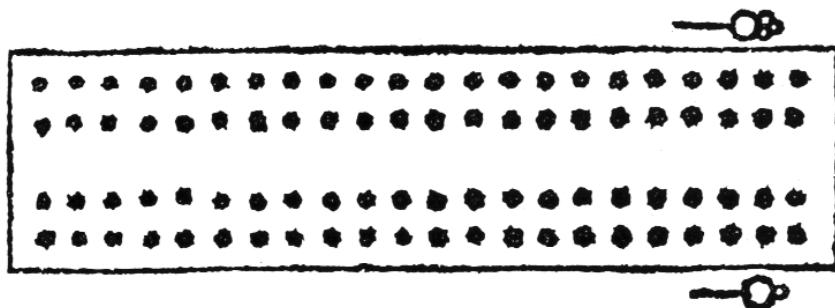


Fig. 6. Diagram showing the game board of the *kiôz* game, played by Arabs of Palestine. Over the board the shape of a "king" is shown, under the board the shape of a "soldier" (ill. from Hyde 1694).

It seems that no games belonging to this family of games are known from European countries outside Scandinavia. There might be an exception to this rule, however: in a medieval English manuscript from c. 1250-1300 A.D. a diagram has been preserved that might possibly show a board game belonging to the *tâb* group. The manuscript is named MS O.2.45 and is now found in the library of Trinity College, Cambridge. It derives from the Benedictine monastery Cerne Abbey in Dorset, South England.⁽⁷⁾

The content of the MS (a part of which has survived as MS. Egerton 843, ff.48) is very mixed: arithmetical puzzles, tracts on arithmetic, calendars, prayers, proverbs, prose stories and satires, two drawings of chess boards with text (*folio 3r*), and without text, three drawings of boards for games resembling draughts and nine-men's morris (*folio 2v* – see fig. 7).

The two game boards depicted in the right side of the page are easily identified. Both games are described and depicted in the contemporary Alfonso X Codex.⁽⁸⁾ Above is shown the nine men's morris game (Spanish: *alquerque de nueve*). Nine light and six dark pieces can be seen. These are placed in a parallel way, perhaps in order to show that it is important to get three pieces in a row.

Below is shown the game, which in the Alfonso X Codex is named *alquerque de doze*. Twelve dark and twelve light pieces can be seen, the central point of the board being empty. The diagram shows the initial position before the beginning of the game.

To the left an unidentified game board is shown. The 24 game pieces are placed on the lines of a board consisting of 2×11 squares. Thus, the board has 3×12 crossing points. Eleven dark and eleven light pieces are placed in the two outer rows, the crossing points at the upper end of both rows being empty. On the crossing point in the central row above, between the two empty crossing points, a light piece is placed. Two lines below this a dark piece is shown.

It seems that the game has just begun, and that both players have made at least one move. The player to the left has moved his first piece one line to the right, into the central row, and two lines down along this row. The player to the right has moved his first piece one line to the left, into the central row. I presume that these pieces were moved

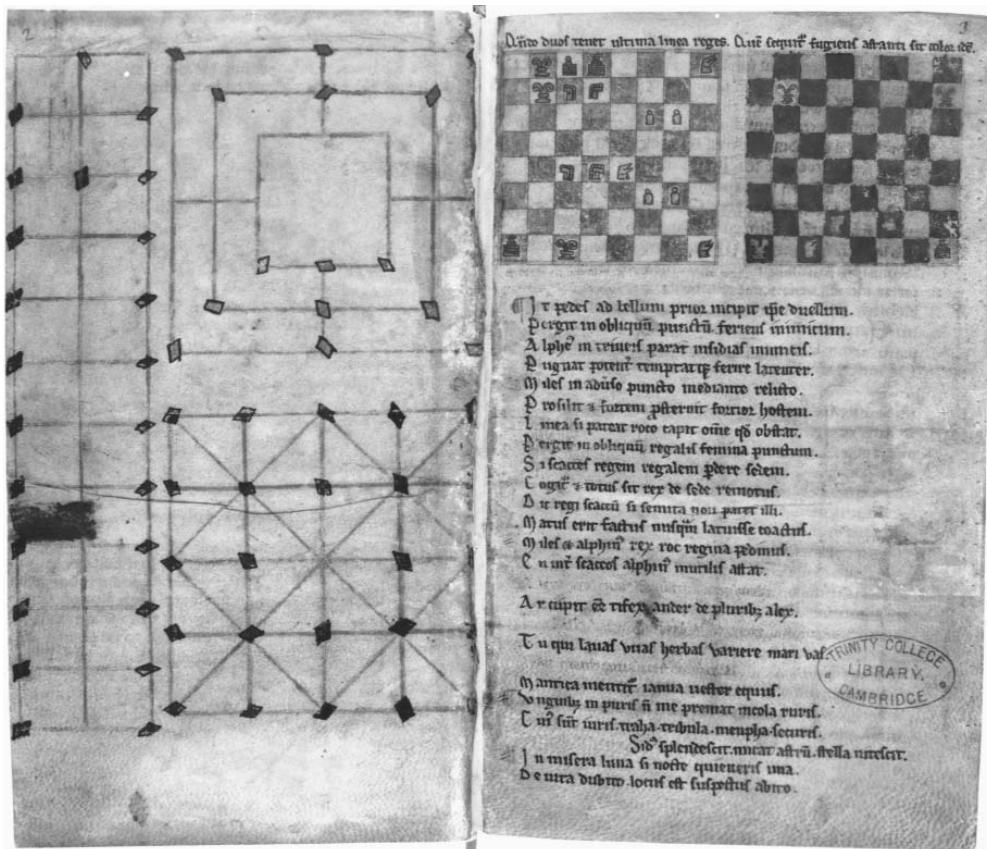


Fig. 7. Board game diagrams in the MS 0.2.45 (1250-1300 A.D.) from Cerne Abbey, Dorset, kept at the Trinity College Library, Cambridge. Folio 3r, to the right, shows two drawings of chess boards with text, folio 2v three drawings of other game boards without text. The two quadrilateral boards are easily identified as boards for nine men's morris (*alquerque de nueve*) and *alquerque de doze* (proto-draughts). The oblong board could very well belong to a game of the *tâb* or “running-fight” type. (With kind permission from the Master and Fellows of Trinity College, Cambridge. Photo: Trinity College Library, Cambridge).

according to dice throws. At the bottom of the page, one can – with some difficulty – see a spot, resembling a die with two sharpened ends. Perhaps this is just an accidental spot.

Like in *daldøs(a)* and in most *sáhkku* variants, the number of pieces is the same as the holes/lines of the outer rows. Besides, it seems that both sets of pieces move in the same direction along the central row, a feature found in *daldøs(a)* and in the *pirccu* game from Utsjoki, North Finland. These features can also be found in a number of African and Asiatic “running-fight” games.

I consider it very likely that the game, depicted in the medieval English manuscript, is an early member of this family of games. We know that this type of game did exist in the Near East around 1300 A.D. The poet Ibn Dâniyâl who died in 1310 A.D. in his poem *Diwân*⁽⁹⁾ mentions gambling with *ad-dukk* and *at-tâb* (Rosenthal 1975: 44-45).

The question of etymology

The last part of the name *daldøs(a)* – *døs* [dø:s] in the dialects of Fanø, Mors and Thy in Jutland, *dos* [do:s] in the dialect of Bornholm, *døsa* in the Norwegian dialect of Jæren – is probably related to *dus* – the two on a die. Danish *dus* is borrowed from Middle Low German *dus*, which again is derived from Old French *deus* (= Modern French *deux*).⁽¹⁰⁾

It appears that many dice games were played with two dice, and that the two was often the best throw in the game. The combination 2-1 is in Older Danish (Moth, c. 1700) named *dus es*, and the combination 2-2 *duser alle*. Other valuable combinations such as 3-2 and 5-2 were named *trojedus* and *sinkadus*, both being also used in transferred expressions. The stress on the last syllable of the word and the derivation from the French numbers *trois* and *cinq* testify to a French origin, but the words have been adopted into Danish via Middle Low German (*daldøs(a)* may very well have followed another route).

The name of the dice throw, *dal*, is pronounced with a glottal stop [dal'] in the dialect of Thy, North West Jutland. In Jæren, South West Norway, the dice throw is also named *dal*; most people there say *daldøsa* when referring to the game, while some say *dalldøsa* (Billeskov Jansen 1927, and information provided by Alf Næsheim).

The etymology of *dal* – the first part of the name *daldøs(a)* – is uncertain. Alf Næsheim suggests a derivation from English. He refers to ‘dalies’: “A child’s game, played with small bones or pieces of hard wood. The dalies were proprely sheep’s trotters.” (Gomme 1964). This statement seems to be confirmed by *The Oxford English Dictionary*, which knows a reference to ‘*daly*’ or ‘*dayly*’ from c.1440, and another one, Horman’s *Vulgaria* from 1519, giving the plural form *dalies*, also spelled *dalys* and *daleys*. *Daly* refer to a die, or a knuckle-bone used as a die; also a cubical piece of anything, a cube (*OED*, 2nd ed., 1989, vol. IV).

The word also occurs in English dialects. In Joseph Wright, ed., *The English Dialect Dictionary*, there are entries on ‘*dally*’ and ‘*dallybones*’. The former word was used in Cumberland, meaning “a teetotum”, and the latter in Devon, in the sense of “trotter-bones” i.e., the knees (Wright 1905).⁽¹¹⁾

In English, *daly* seems to point to a small, hard object, made of bone, whence “knuckle-bone”, “die”, or even “knee” (*dally-bones*). The *OED* indicates that its derivation is unknown. It is therefore uncertain, if it is derived from Lat. *talus*, as proposed by Næsheim (already H. Billeskov Jansen suggested a derivation of *dal* from *talus*).

The semantic connection between the two parts of the word *daldøs* is uncertain, too. Backgammon variants as *acey-deucey* and *sies dos e as* – the latter being played not only in Spain in the 13th century, but also in England in the 17th century as *sixe-ace* – got their names from certain important dice throw combinations.⁽¹²⁾ Unlike *sixe-ace* and

many other dice board games, the dice throw 2 or 2-2 does not play any role in *daldøs*. The only important combination here is the double *dal*, named *dal dal*. *Daldøs* could perhaps be another name of *dal dal*, transferred so that it became the name of the game itself. The connection between *daly* as a name of the oblong, artificial knuckle-bone and *dal* as a name of one side of this die deserves to be explored further. More research is needed.

The question of origin

I shall not discuss this question in detail here (see Depaulis, “An Arab Game in the North Pole?”, this volume).

The distribution of *daldøs(a)* and related games indicates that this game was imported to Denmark-Norway via the sea. Related games, except for *sáhkku*, are only known from regions of North Africa or West Asia influenced by Islamic culture and religion.

It is quite plausible that this game was brought to Scandinavia already in the Viking Age,⁽¹³⁾ but we should not forget that there were important connections between Scandinavia and the Islamic world during the entire Middle Ages (e.g. crusaders and pilgrims) and even in the 16th to 18th centuries. In the latter period the “Barbaries” – Muslim states of North West Africa – made a mixture of religious war and pirate business against Christian, European shipping in the Mediterranean and the Atlantic Ocean out of Western Europe, and took many inhabitants of Denmark, Norway, Iceland, the Faroe Islands and Ireland as slaves.⁽¹⁴⁾

Daldøs(a) could have reached Denmark-Norway as late as around 1800. If *sáhkku* developed from *daldøs(a)*, or at least a game similar to that, by combining it with the king from the *hnefatafl* game – which seems reasonable – I think we will have to go at least a hundred years further back in time.

Carl von Linné described a Sámi *hnefatafl* game under the heading *tablut* in his *Iter Lapponicum* of 1732 (Linné 1913 (1732): 155). This is the only post-medieval evidence of this old Viking game, except for some 16th-century Welsh sources (Helmfrid 2000).

Daldøs in our days

Daldøs is an almost forgotten game, but it is not quite extinct in Denmark. The game was possibly not played at all between 1927 and c.1973, but in the mid-1970s several articles appeared (Kjær 1975: 16-17; Novrup 1976; Jensen 1977: 160-162), and copies of the *daldøs* game at the Thisted Museum were made and sold by the Danish popular archeology periodical *Skalk* and by Thisted Museum. After a few years this production stopped. *Daldøs* is still played by some of the persons who bought such copies, but probably not by many other people.

References

- Barkved, Ola 1968. Eit gammalt morospel, In: *Frå by og bygd i Rogaland*, Bryne: 108-110.
 Bell, R.C. 1979. *Board and Table Games from Many Civilizations*, rev. ed., New York.

- Billeskov Jansen, Hans 1927. Daldøs, In: *Danske Studier*, Copenhagen: 96-100.
- Canettieri, Paolo 1996. *Alfonso X el Sabio, Il libro dei giochi*, Bologna.
- Espersen, J. C. S. 1908. *Bornholmsk Ordbog*, Copenhagen: 46.
- Feilberg, H. F. 1886. *Ordbog over Jyske Almuesmål*, I: 174.
- García Morencos, Pilar (ed.) 1987. *Alfonso X el Sabio, Libros del Ajedrez, Dados y Tablas*, Madrid/Valencia.
- Glonnegger, Erwin 1999. *Das Spiele-Buch*, 3rd ed., Uehlfeld.
- Gomme, Alice Bertha 1964 (1894-98). *The traditional games of England, Scotland and Ireland*, New York: 95.
- Grieg, Sigurd 1947. *Gjermundbufunnet*, Oslo: 53-64.
- Haugen, Odd Einar 1983. *Brettspel i nordisk mellomalder*, Bergen: 5, 8.
- Helmfrid, Sten 2000. Hnefatafl – the strategic board game of the Vikings, Internet article at: <<http://user.tninet.se/~jgd996c/hnefatafl/hnefatafl.html>>
- Hyde, Thomas 1694. De Tåbiludio seu ludo Tåb. De ludo Kiöz, In: *De Ludis Orientalibus libri duo*, Oxford, II: 217-224.
- Jacobsen, J. P. 1876. *Fru Marie Grubbe*, In: *Samlede Skrifter*, I, 1888: 133.
- Jensen, Palle Waage 1977. *Brik- og brætspil*, Copenhagen: 160-162.
- JO. Jysk Ordbog, A-F, Institut for Jysk Sprog- og Kulturforskning, Aarhus University, <<http://www.jyskordbog.dk/ordbog/>>
- Kjær, Jette 1975. Terningerne er kastet, In: *Skalk*, V: 16-17.
- Linné, Carl von 1913 (1732), *Iter Lapponicum*, Uppsala: 155.
- Mejland, Yngvar 1953. Sakko, In: *By og Bygd*, 8: 175-178.
- Michaelsen, Karsten Kjer 1992. *Bræt og brik. Spil i jernalderen*, Højbjerg.
- Michaelsen, Peter 1999. Daldøs og Sakku – to gamle nordiske spil med fjerne slægtinge, In: *Ord og Sag*, 19: 15-28.
- Michaelsen, Peter 2001. Daldøs – et gådefuld gammelt brætspil, In: *Historisk Årbog for Thy og Vester Han Herred*, Thisted.
- Murray, H. J. R. 1952. *A History of Board Games other than Chess*, Oxford: 94-97.
- Novrup, Svend 1976. Det hæsblæsende Daldøs, In: *Politiken*, 4.01.76.
- Næsheim, Alf 1990/1991. Daldøsa. Gammelt terningspill med gåtefull opprinnelse, In: *Sjå Jæren: årbok for Jærmuseet*, 1990: 99-104. Also published in: *Ta hys – leiketradisjonar i Rogaland, Kulturetaten i Hå*, 1991: 99-104.
- ODS. Ordbog over det Danske Sprog* 1919-1956, I-XXVIII: 453 + *Suppl. II*, 1994: 1047.
- OED. The Oxford English Dictionary*, 2nd ed., 1989, vol. IV.
- Pâques, Viviana 1964. *L'arbre cosmique dans la pensée populaire et dans la vie quotidienne du nord-ouest africain*, Paris: 90-92.
- Petersen, Jan 1914. Bretspillet i Norge i Forhistorisk Tid, In: *Oldtiden* (Kristiania=Oslo), IV: 75-92.
- Rosenthal, Franz 1975. *Gambling in Islam*, Leiden: 44-45.
- SAOB. Svenska Akademiens Ordbok*.
- Skyum, A. C. 1951. *Morsingmålets Ordforråd*, Århus: 285.
- Steiger, Arnald 1941. *Alfonso el Sabio, Libros de acedrex, dados e tablas. Das Schachzabelbuch König Alfonso des Weisen*, Genève/Zürich.
- Søndergaard, Christian 1930. *Flade Sogns historie*, Nykøbing Mors: 84-85.

- Sørensen, Svend and Nielsen, Niels 1997. *At bære livet som det er – om J. P. Jacobsens liv og digtning*, Thisted: 53.
- Terningen er kastet. *Om spill og spillets historie*. Bergen, Norsk Folkemuseum/Bryggens Museum, 1978.
- Wright, Joseph (ed.) 1905. *The English Dialect Dictionary*, II (D-G), Oxford, (repr. 1986).
- Østergaard, Erik G., Gaston, Anne, and Geleff, Aage Gjøe 2001. Daldøs – an almost forgotten board game, In: *Proceedings of Vth Board Games in Academia Colloquium, Fribourg, Switzerland*, April 2001.
- Østergaard, Erik G. and Gaston, Anne 2001. Spillereglerne for Daldøs, In: *Historisk Årbog for Thy og Vester Han Herred*, Thisted.
- Århus 1996. *Den Arabiske Rejse. Danske forbindelser med den islamiske verden gennem 1000 år*, Århus, Forhistorisk Museum Moesgaard (exhibition catalogue). English transl. *The Arabian journey: Danish connections with the Islamic world over a thousand years*, Århus, 1996.

Notes

1. A good guide to the life and works of J.P. Jacobsen is Sørensen and Nielsen 1997.
2. Concerning catalogue information about these games, I want to specially thank here Mr. Svend Sørensen, Thisted Museum; Mr. Per Noe, Morslands Historiske Museum, Nykøbing Mors; Mrs. Mona Rasmussen, Nationalmuseet, Brede. Thanks also to Mrs. Målfried Grimstvedt, Jærmuseet, for sending photos of daldøsa games.
3. I wish to express my gratitude to Alf Næsheim, Hosle, for his letters to me about daldøsa, and to Professor emeritus F. J. Billeskov Jansen, Copenhagen, for establishing this contact, and for sending information about his father, Hans Billeskov Jansen.
4. According to a hand-written illustrated note from Eliel Lagercrantz joined to the *pireccu* game (SU 5126:14) at the National Museum of Finland in Helsinki. I am thankful to curator Nina Puurunen, Helsinki, for sending this note as well as other catalogue information and photos of Sámi games.
5. Mejland 1953: 175-178 describes the *sáhkku* variant played in Nord-Troms.
6. These similarities were first noticed by Palle Waage Jensen, see Jensen 1977: 160-162.
7. I want to thank sub-librarian Alison Sproston, Trinity College Library, Cambridge, for sending photos and catalogue information.
8. The game book of Alfonso X has been edited several times, see Steiger 1941, García Morencos 1987, Canettieri 1996.
9. Ibn Dâniyâl, *Dîwân*, Ms. İstanbul Aya Sofia 4880, fol.159a (see Rosenthal 1975: 44-45).
10. Cf. *ODS* III: 1136, XXIV: 952, *ODS Suppl.* III, 1997: 116; *SAOB* VII: 2392, and *JO*.
11. Thanks to Thierry Depaulis for finding these references to *dal(l)y*.
12. Sixe-ace is described in Bell 1979: 39-41, and acey-deucey in Glonnegger 1999: 35.
13. The Viking theory was proposed already in Barkved 1968: 108-110 and Haugen 1983: 5. This theory was not developed in detail until recently, however – see Østergaard, Gaston and Geleff 2001 and Depaulis in this volume.
14. See Århus 1996, especially: 9-30 (“Vikingerne og de islamiske lande” by Else Roesdahl and Anne Kromann) and 76-87 (“Danmark og Barbaesk-Staterne 1745-1845” by Hans Chr. Bjerg).

Sáhkku, The “Devil’s Game” / Alan Borvo

Until recently, the Sámit from Lappland – those we previously called “Lapps”⁽¹⁾ – used to play a board game that seems to be strangely connected with the family of the *tåb* race games, particularly widespread over the whole Arab-Muslim area.⁽²⁾ Usually known under the name *sáhkku*⁽³⁾, this game has the reputation as the “Devil’s game” because it was banned by the Laestadianists, a rigorist Lutheran church with a strong influence upon the Sámi people.

As Peter Michaelsen has already pointed out,⁽⁴⁾ it is evident that the Sámi *sáhkku* and the Danish *daldøs* (like its south-Norwegian counterpart called *daldøsa*) have a strong relationship – a relationship still reinforced by their relative geographical proximity. However, the Sámi game shows two main special features which make it different from the other two: first, the fact that the opponents are called ‘men’ and ‘women’; second, the existence of a ‘king’ which may change owners during play, and, sometimes, the further addition of two ‘king’s sons’.

General principle of the game

Basically, the game consists of two armies, each with the same number of pieces, moving forwards to fight each other. The board is a long shaped wooden plank with only three rows breadthwise, each army occupying one of the two outside rows at the beginning of play (fig. 1). There are generally three dice.

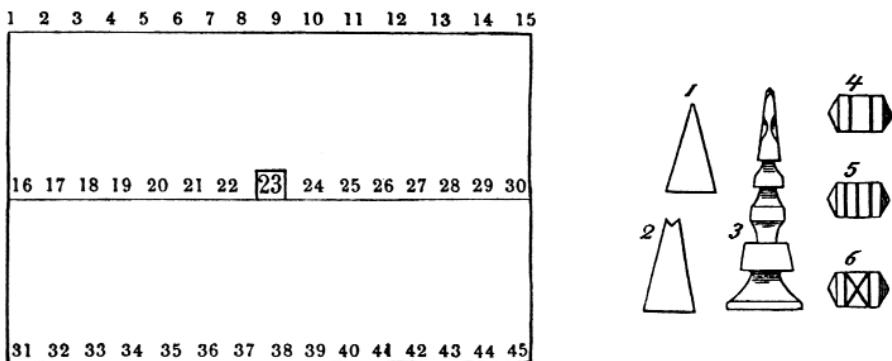


Fig. 1. Sáhkku from Norwegian Finnmark as described by Friis in 1871. There are 15 ‘men’ called *olbmak* (1), 15 ‘women’ called *galgok* (2), one king called *gonagas* (3) and three 4-sided dice (4, 5 and 6). In this game the cross sign on the dice (*sáhkku*) gives 5 points. The numbers on the board have been added for a better understanding of the circuit the pieces must follow. Usually the places are materialized by lines carved into the wood – a middle one lengthwise and from 8 to 15 parallel ones breadthwise.

The pieces move according to the values given by the dice, but none is allowed to start before it has been “activated” by the throw of one *sáhkku*, the side marked with a cross. Then they follow their own track: on Friis’s figure from point 1 to 16, 16 to 30,

30 to 45, 45 to 31, 31 to 16, 16 to 30 and 30 to 1 for the 1-15 based camp. The opponents do the same but in symmetrical order: point 45 to 30, 30 to 16, 16 to 1, etc.⁽⁵⁾

Each player uses the value given by the dice for moving one, two or three pieces, but the move of each piece must correspond to the exact values of one, two or three dice. It is possible to put several pieces on the same point, but, on the next turns, he may not move them all together with the value of the same die. When one piece arrives at a place occupied by one or several enemies, this or these are killed and removed from the board. The winner is the player who has killed all his enemies.

Although the pieces must follow their track, the king may go in all four directions. Placed at the start in the middle of the central row (point 23), it belongs to the first player who reaches its place. But it may be captured by the opponent who puts one of his pieces on the point on which it stands. In that case, the king is not killed, but belongs to the player who has captured it. The player who owns the king may move it on his turn by using the throws given by the dice, in place of or together with one or two pieces. But the possession of the king does not allow any extra throw.

When an opponent's piece or king reaches the point just on the right of one's non-activated pieces, all of these are "frozen" until the opposite man or king goes away. But a non-activated piece may never be killed.

In some local variants, as already remarked, two extra 'king's sons' were used, the initial places of which were marked with crosses on various old boards, on both sides of the king's point in the central row (points 19 and 27). Unfortunately, we know nothing of their role.

Another interesting item of information which we got from Edmund Johansen (a Sea Sámi said to be the one who knows best the rules since he frequently played *sáhkku* when he was a child) is that the two players may decide not to play "against" but "together" – apparently a much more tricky affair. In that variant, used only by wise elders, the two armies had their pieces displayed at the beginning on the same side of the board. The target of the game was the same, but nobody remembers how it was played (Johansen 2000-2001).

A challenge for the ethnologist

The interest of such a game is manifold, for it raises questions whose answers may help to clarify certain points in our knowledge of the Sámit. Where does this game come from, and what outside influence does it show? Do its geographical dispersion and the distribution of its local variants bring anything new concerning the relationships between the various communities? Is what the Samit added of their own to the game related to their specific thoughts, social life organization and former religious beliefs?

Solving such questions is a real challenge. The sources are scarce and the game has already almost died out entirely, even if people like Edmund Johansen and his wife Eli strive to make it come to life again, organizing occasional tournaments in their small village of Kunes. In Nesseby, too, a coastal city of eastern Norwegian Finnmark on the north bank of the Varangerfjord, a few old men have made a copy of a 1906 set on exhibition at the nearby Varanger Samiske Museum, but they had to reconstruct the rules

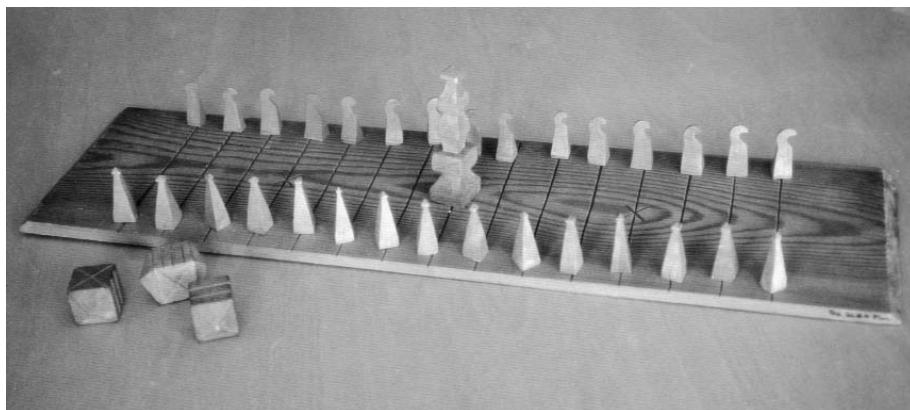


Fig. 2. Old sáhkku set exhibited at the Varanger Samiske Museum (eastern Norwegian Finnmark), on long-term loan from the Ethnografisk Museum in Oslo. This set seems to be the one which Isak Saba, the first Sámi to be a Member of the Norwegian Parliament, offered to the Sámi Collections of the Ethnografisk Museum in 1906. The game is played with 15 pieces in each camp, one king and three 4-sided dice with three sides marked II, III, X and one blank (= 0). The board shows 15 short lines but no long central one. Two crosses on lines 4 and 12 suggest that there might have been originally two more ‘king's sons’ as in the Petsamo and Utsjoki sets. April 2001 (Photo Angélina Vinciguerra, Paris).

from what they could remember from their own youth. Roger Persson, a friend from that museum, told me that he and his colleagues sometimes used at lunch-break another reproduction of the same 1906 set for playing a game, confessing that they were often obliged to make up some of the rules.⁽⁶⁾

Besides such ‘field interviews’, one may draw on museum collections, literature and vocabulary concerning the game. But, as most of the information collected does not concern the same place, the same groups or the same aspects of the game, one cannot even compare them, so that a lot of blank spaces still remain.

The number of sáhkku sets now kept in museums is rather limited.⁽⁷⁾ At the Norsk Folkemuseum in Oslo two series of pieces and two apparently complete sets are catalogued. However, one of these latter two is composed of pieces acquired in 1851 (NFSA.0063) and a board (NFSA.0139) purchased in 1873! The other complete set has been exhibited since 1987 at the Varanger Samiske Museum in Varangerbotn as a long-term loan (fig. 2). This game seems to be the one which was presented to the Sámi Collections of the Oslo Ethnografisk Museum in 1906 by Isak Saba from Nesseby, the first Sámi to be a Member of the Norwegian Parliament.⁽⁸⁾

The Tromsø Museum keeps one Russian Skolt Sámi set from Boris Gleb acquired in 1951 (L.500) (fig. 3) and a series of 30 pieces for “*sakkospill*” of unknown origin (L.1171).

At the National Museum of Finland, in Helsinki, we find some more material:

- A wooden box containing the pieces of a pirccu game, said to have been collected in Inari or Kittilä (SU 1826:6). This set more accurately seems to be the one made by

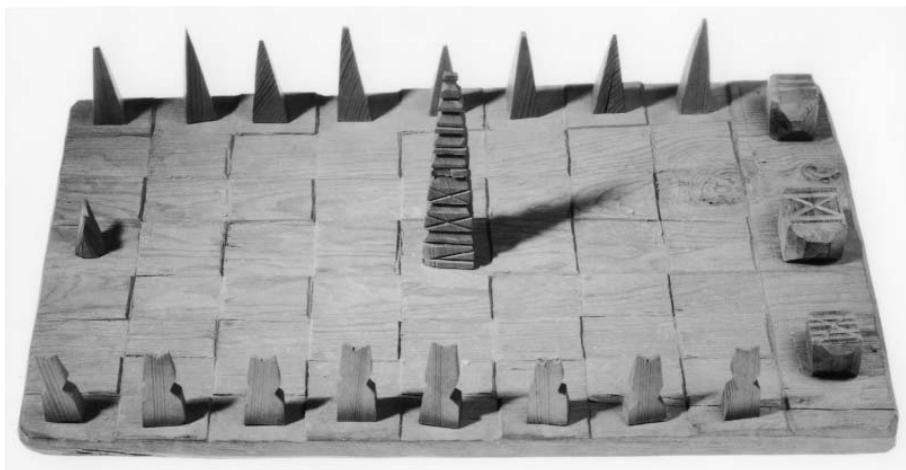


Fig. 3. *Sáhkku* game collected by Qvigstad at Boris-Gleb, in the coastal Skolt community of Paatsjoki (Petsamo territory, Russia). The board is much more compact (23 x 37 cm) and its surface is carved so to make squares of different depths. There are here two series of 8 men each, plus an extra short one, in the middle on the left, which could perhaps be one of the two "king's sons" (Tromsø Museum).

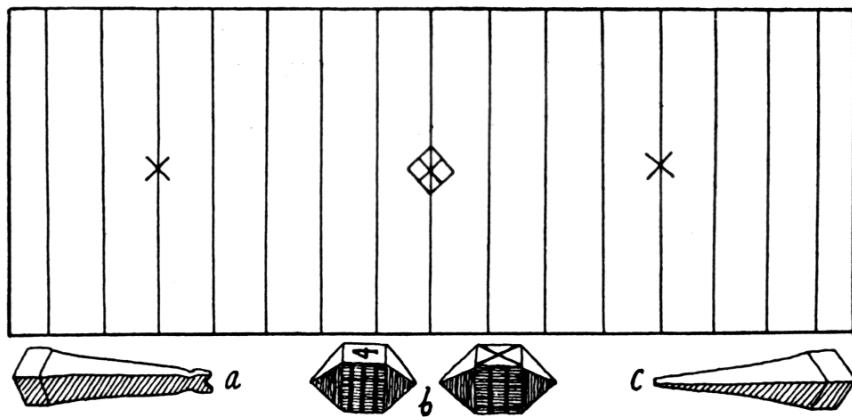


Fig. 4. Gameboard, pieces and dice made by an Inari Sámi in 1876. The board measures 36.5 x 13.5 cm and shows 15 transverse lines. The pieces are: 15 'women' (a) and 15 'men' (c). There are crosses on the board marking the places of the king and the two 'king's sons'. Three 4-sided dice were used, marked II, III, 4 and X (National Museum of Finland, SU 1826:6, in Itkonen 1941).

an Inari Sámi in 1876 and reproduced in Itkonen 1941 (fig. 4). The inside face of the lid may have been used as a gameboard,

- A compact sized gameboard with 9×9 alternated black and white squares, coming from the Skolt forest community of Suenjel and curiously catalogued as *pertsaloudi* – literally “dice game” (SU 4922:189) (fig. 8).

- One set wrongly catalogued as *sahmatloudi* (from *shahmaty*, Russian for “chess”) and said to have been collected among the Suenjel Skolt. It is a typical *sáhkku* game with a 75 cm long narrow board, three four-sided dice, 2×14 pieces, one king and two king's sons (SU 4922:190) (fig. 7).

- A series of 2×14 pieces of a *pirccu* game from Utsjoki, with one king, one king's son (?) and three four-sided dice. (9) A hand-written illustrated note dated 1928 is joined to this series which was sold to the Museum in 1931 by Eliel Lagercrantz (SU 5126:14) (fig. 5).

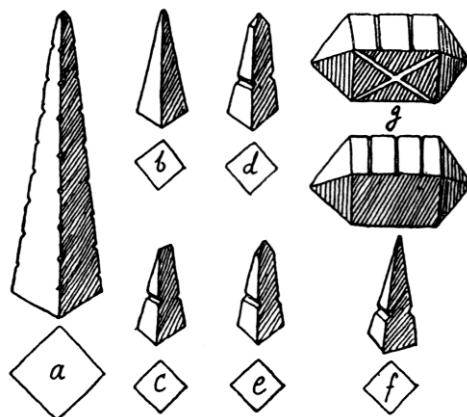


Fig. 5. *Sáhkku* pieces and dice collected at Utsjoki, Finland. The 30 pieces are from six different types: 1 of type a (king), 14 of type b (men), 3 of type c, 4 of type d, 7 of type e (=d, but black), 1 of type f. The 14 ones of types c, d and e might be ‘women’. A hand-written note joined to this set says however that the game is played with 15 pieces in each camp. The three dice (g) have four sides: one blank (=0), the three others respectively marked II, III and X (National Museum of Finland, SU 5126:14, in Itkonen 1941).

Even if Ernst Manker has quoted the game in several of his books (Manker 1954; Manker 1975), the Nordiska Museet in Stockholm, which he directed, does not keep any set in its rich Sámi collections. Neither the Karasjok Museum (Norway), nor the Ajtte Museum in Jokkmokk (Sweden) nor the Inari Siida Museum (Finland) have got any examples.

Turning now to the literature, the earliest account we have dates from 1871 with the three pages the Norwegian Friis wrote on *sáhkku* in his book about Sámi mythology and folktales (Friis 1871: 164-167). (10) He gives the rules of the game as it was played in

Finnmark, with illustrations showing the various game pieces and how they move (fig. 1). Three years later, the game was mentioned, with simple rules, in the catalogue of a Sámi exhibition in Göteborg (Sweden).

Then we must wait for some 70 years to find something substantial in Lagercrantz's and, moreover, Itkonen's publications (Lagercrantz 1939; Itkonen 1941; Itkonen 1948). We discover there that the same game, with sometimes two more 'king's sons', is not only known in Inari and Utsjoki, under the name of *pirccu*, but in the Skolt Sámi communities of the Russian border where it is called *pertsaloudi*.

In 1953, a four-page article from Yngvar Mejland tells us that *sáhkku* was actively played in Nord-Troms too, giving a short presentation of the game as it was played there (Mejland 1953). However, the major modern contribution to the knowledge of the game was given in 1999 by Peter Michælsen when he demonstrated the striking resemblance between the Sámi *sáhkku* and the Danish daldøs (Michælsen 1999).

The vocabulary used for naming the game and the various events it induces might certainly reveal some interesting information. Unfortunately, we have had no time until now for investigating it. What we know from the existing literature is that most of the words used when playing *sáhkku* are pure Sámi ones, which seems to indicate that the game belongs to an already old tradition.

Geographical extension

Before recording the various places where the *sáhkku* game has been played, we must say a few words about the Sámit. True aboriginal people of Lappland and fully differentiated from their Scandinavian and Finnish neighbours, they have until now maintained the strong original and rather monolithic culture which permitted their ancestors to survive in a severe arctic environment. This is all the more surprising because of their small number (about 70,000 now), dispersed over a vast territory (equivalent to about 60% of France), itself cut by several borders and subject to the uses and laws of four countries (Norway, Sweden, Finland, and Russia).

When looking back over their history, one is struck by their surprising flexibility which enabled them to face, however hard they might have been, the new conditions of life caused by the colonization of Lappland: the extinction of wild reindeer, taxes to be paid simultaneously to several states, borders moved or even closed, newcomers settling on their grazing lands, etc. Organized in small communities gathering a few families for mutual aid, they adapted themselves to what nature could provide them with: sea-fishing and light farming for the groups disseminated on the Norwegian coast (Sea Sámit), reindeer-breeding for most of the inland ones (Mountain Sámit), lake and river-fishing in the northern Finnish Utsjoki-Inari area (Fishing Sámit), and mixed small reindeer-breeding and river-fishing in the forest zones (Forest Sámit). The Russian Skolt Sámit, of Orthodox persuasion unlike the others who are Lutherans, form a separate group including both coastal and forest communities.

Keeping that in mind, it can be said that *sáhkku* was mainly known in a narrow coastal fringe all along the Arctic shore from Nord-Troms (Tromsø area) in the west to the Russian Petsamo Peninsula in the east, in other words into Sea Sámi and Skolt communities.

With regard to Nord-Troms, Yngvar Mejland (Mejland 1953) writes that the game had been in use “until recent times” in various places. His great-grandfather, Nils Olsen, from the tiny Haukøya island at the mouth of the Kvænangenfjord, knew it since he was a child. He adds that *sáhkku* was known also in Nordreisa, between Lyngen and Kvænangen. This is confirmed by Edmund Johansen (Johansen 2000-2001), who says that it had been played in the Lyngenfjord area until the 1950s.

As for Finnmark, the northernmost province of Norway, Edmund Johansen says that the game was the same in Sørøya Island west of Hammerfest. One of the sets kept by the Norsk Folkemuseum in Oslo comes from Komagfjord, a small seaside place opposite the nearby island of Seiland. East of Cape North, one finds the *sáhkku* again in Laksefjord



Fig. 6. Geographical expansion of the game. The thick gray line is the southern limit of the territory where the Sámi live. The gray squares are the places where *sáhkku* is known to have been played. The black triangles show the places where the Norwegian *daldøsa* and the Danish *daldøs* have been observed. (Map: Thierry Depaulis)

where Edmund lives. "In the beginning of the 50s and until 1966, he tells, the game was still played actively in Kunes, Bekkarfjord and Skjötningberg, three Sea Sámi villages in the fjord. Prior to 1975, the only road coming from Børself was cut off for the whole winter, totally isolating the Nordkinn peninsula on the coast of which these villages are located. So, playing *sáhkku* helped people to fill in the long winter nights. The game was known on the coast among Sea Sámit but not among Mountain Sámit, who came up here with their reindeer for their summer camp." ⁽¹¹⁾

Continuing our way eastward, we reach the Varanger peninsula, on the west coast of which we know *sáhkku* to have been played in Trollfjord still in 1903. ⁽¹²⁾ On the south coast of that peninsula, Nesseby too has been an active center where the game was played. The set exhibited at the Varanger Samiske Museum in Varangerbotn (fig. 2) might come from there.

Still following the Arctic coast on the southern bank of the Varangerfjord, we reach the Skolt Sámi area in Neiden, where some people remember the game still being played at the beginning of the 20th century. In a letter to the Varanger Samiske Museum dated April 25, 1996, Aud Mathisen said that her mother, Maila Mathisen, then 82 years old, recalled that, when she was still a child in Neiden, the game was called *pirttsa* and people said it was a Finnish game.

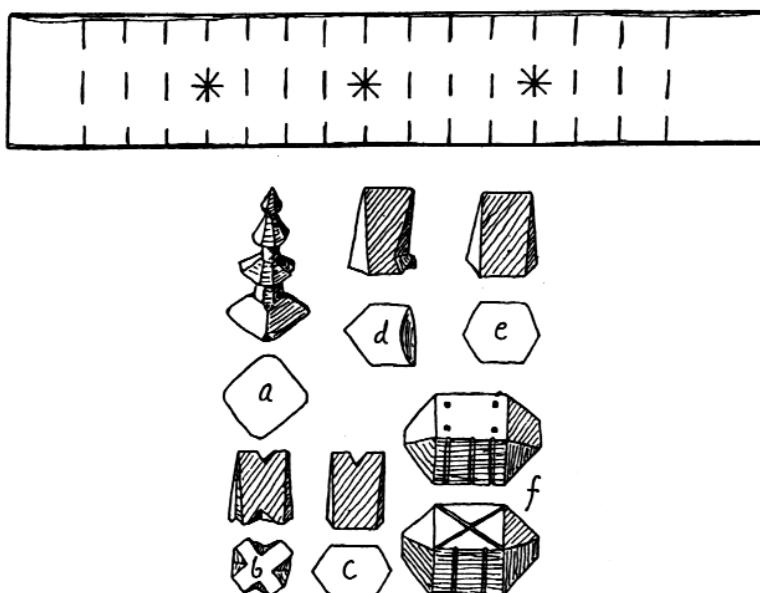


Fig. 7. Gameboard, pieces and dice from the same coastal Skolt community of Paatsjoki (Petsamo territory, Russia) as in fig. 3. The board measures 75 x 14 cm and shows 15 transverse lines. The pieces are of five types: 1 of type a (king), 1 of type b, 14 of type c ('women'), 1 of type d and 14 of type e ('men'). Types b and d seem to correspond to the 'king's sons'. The three 4-sided dice (f) are marked II, III, :: (=4) and X (National Museum of Finland, SU 4922:190, in Itkonen 1941).

From farther east over the Russian border, from the Petsamo territory which used to belong to Finland between the two world wars, we know three sets. One, in the Helsinki Museum (SU 4922:190), is a pure *sáhkku* game on a long plank (75 x 14 cm) (fig. 7). It is misleadingly catalogued as *sahmatloudi* (from *shahmaty*, Russian name for “chess”) and said to have been collected in Suenjel, a forest community broken up by the last war. The second example, in the Tromsø Museum (L 500), comes from Boris-Gleb, the main village of the coastal Pasvik community. Here the board is much more compact (23 x 37 cm) and its surface is cut out to make up squares of different depths. But the king, the dice and the pieces (2 x 8) show it is a real *sáhkku* set (fig. 3).⁽¹³⁾ The third specimen is just a gameboard kept in the collections of the Helsinki Museum (SU 4922:189) and catalogued as *pertsaloudi*. It too has a compact form, showing 81 squares (9 x 9), alternately black and white, and comes from Suenjel (fig. 8).

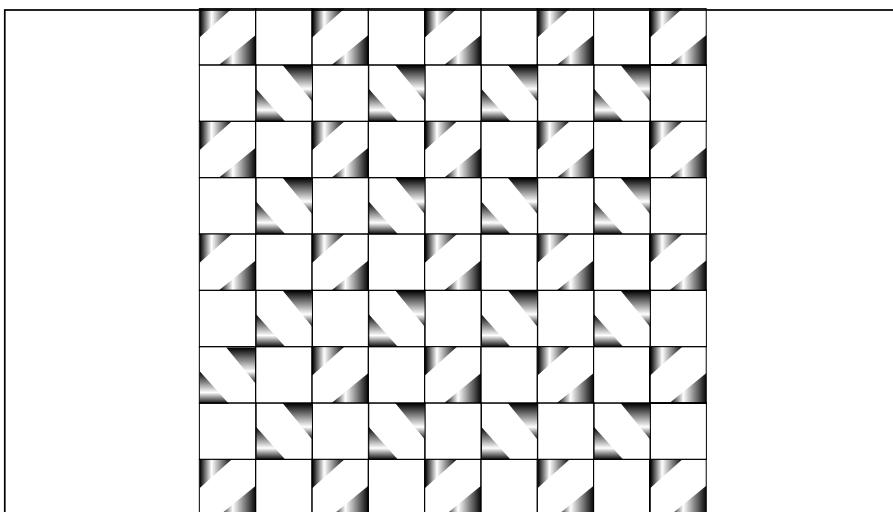


Fig. 8. Gameboard collected in the Skolt inland community of Suenjel and catalogued as *pertsaloudi* (i.e. “dice game”) although it is more likely a *sahmatloudi*, i.e. a “chess game”. Note the basket pattern formed by the black squares (National Museum of Finland, SU 4922:189). (CAD drawing: Thierry Depaulis)

Even if it seems that there has been an inversion about the names (SU 4922.190 is a *pertsaloudi* and SU 4922.189 is a *sahmatloudi*, the Skolt version of chess with black and white squares),⁽¹⁴⁾ this third board is interesting because, with its compact shape and squares, it resembles the second board which has its *sáhkku* king, three dice and two series of eight *sáhkku* pieces. One may imagine that perhaps some of the Skolt could have used the same board for playing both games, a supposition which has to be confirmed.

If we except the Suenjel games, all the places quoted until now are located directly on the coast, and, as we have said earlier, even the Karasjok Mountain Sámit, who

camped near Kunes on their summer migration, did not play *sáhkku*. In Kautokeino, the other important community of Norwegian Mountain Sámit, the game is also completely unknown. It is obvious that it is mainly a seamen's game, but it has been in use in some few places inland too. In Kvikkjokk, in Swedish Lapland, the word *sahkku* used to be known, referring to some kind of board for playing. From Finland, we have two of the sets kept by the National Museum in Helsinki. One was made by an Inari Sami in 1876, the other collected in Utsjoki in 1928 by Eliel Lagercrantz. In these two places, the game is called *bircu* or *bircut* – which means “die” or “dice”. It may be noticed that Inari and Utsjoki are both located in areas where, beside a few families of Mountain Sámit, most of the population is composed of Fishing Sámit.

Let us come back to the sea and end up our survey at Spitzberg, where it seems that the *sáhkku* game might have been known too. In 1890 a Swedish archaeologist excavating in that island found a piece which he thought was a chess king. But any Russian piece who was there would have corrected this, saying that it was a *sáhkku* king. This story is by no means nonsense, for the Sea Sámit may perfectly well have frequented the archipelago. As the *sáhkku* king was generally carved in reindeer horn or cast from metal, it could have been the only piece that survived from a full set.

Permanent features and local variants

From the literature we understand there has been a certain number of local variants of the game, but we cannot describe each one in detail.⁽¹⁵⁾ Our purpose here is just to try to distinguish between what is common and what is different in the various rules.

• The dice

Three dice are generally used, except in Nord-Troms where Mejland said they were only two. According to old people from Nesseby, who remembered the game, dice used to be cast into a bowl, not on a flat surface. Such dice were carved in wood like teetottums (26 x 26 x 42 mm in the Varanger / Nesseby set), with two of their end sides shaped like pyramids. All have four marked faces, and one of these always shows an “X” (*sáhkku*). The value of that “X” varies from place to place, either 1 or 5. In the Kunes (eastern Finnmark) rules, its value is 1, just like the “X” in the Norwegian *daldøsa* game from Jaeren and like the “A” in the Danish *daldøs*. In Friis's description from Finnmark, it is worth 5 and it seems to have been the same in the game from Utsjoki.

The values of the other marked faces vary too. In Friis's version one is plain (=0) and the others are marked II (=2), III (=3), IIII (=4) and X (=5), the latter being coloured black. We find the same values in Kunes, Varanger and Utsjoki.⁽¹⁶⁾ In Nord-Troms, however, they are 1-2-3-X; in Boris-Gleb and Inari, 2-3-4-X.

In Kunes, as in Friis's account, values of the dice could be used separately for moving several pieces and the king if it is owned. But they could also be accumulated for moving just one piece or the king. This was not allowed in Nord-Troms where each piece had to move according to the value of one die.

In Nord-Troms and in Utsjoki, extra throws were granted to the player who threw one or several consecutive *sahkku*, an advantage which does not exist in the Kunes rules.

• The pieces

The two series of gamespieces are generally called *olbmát* (men) and *gálgut* (women), even if Mejland calls them “soldiers” in Nord-Troms. Carved in wood, they are differentiated by their shapes. In the Varanger Samiske Museum set (fig. 2), the pyramids of the ‘men’ are topped with a small sphere while the ‘women’ have a crook-shaped form. Both might represent old-fashioned traditional Sámi hats: the cone-shaped bobble-topped one of the men and the women’s *laggjo* which had been forbidden by Laestadianists for it would have symbolized the “Devil’s horn”! Everywhere else they are much simpler, the ‘men’ usually are shaped as sharp-pointed four-sided pyramids, and the ‘women’ like steep-roofed houses, with a notch on the top.

The size of the pieces does not vary so much. In Kunes, both ‘men’ and ‘women’ measure *ca* 25 mm. In the Varanger set which we had in our hands, the ‘men’ are 38 mm high and the ‘women’ 33 mm. In comparison the king is 94 mm on a square base of 26 mm width.

In Inari as well as in Finnmark (Friis’s description, Kunes and Nesseby-Varanger), the pieces are 15 in each camp. However, Lagercrantz says that in 1928 in the Finnmark fisheries people used to play with 20 men and 20 women. In Nord-Troms, according to Mejland, there were only 12 of each. In the Skolt Paatsjoki set they were 14, and only 8 in the Skolt Boris-Gleb example.⁽¹⁷⁾ As far as the Utsjoki set is concerned, even if only 2x14 gamespieces have been preserved, the hand-written note – be it by Lagercrantz or by Itkonen – joined to it does mention 15 in each side.

• The board

The standard board consists of a long narrow wooden plank on which 15 parallel lines are cut widthwise and sometimes one perpendicular middle line lengthwise. At the intersection of the long middle line with the eighth short line, i.e. at the center of the board, a cross is engraved: this is where the king stands at the beginning of the game. The size of the board varies from about 30 x 15 cm (Kunes and Inari) up to 56 x 15 cm (Varanger) and even 75 x 14 cm (Paatsjoki).

Besides this type, which is the most common, the Skolt area shows two other models where the shape is much more compact (37 x 23 cm for the Boris-Gleb set at the Tromsø Museum). These two boards have no carved lines but they have squares (9 x 9) that are differentiated either by their depth or by a black-and-white pattern. Even if the Boris-Gleb set is displayed with *sáhkku* pieces which seem to be of the same origin as the board, it is evident that these two boards were originally made for an other type of game more similar to draughts or chess.

When comparing the various real *sáhkku* sets, one notices that in some of them (Nord-Troms and perhaps Utsjoki) the number of pieces per player is the same as the number of lines less one. Maybe it is this feature which led Itkonen to think the pieces were placed between the lines at the beginning of the game and not on the lines. Since the place of the king was marked at an intersection of the middle line and not between two lines he thought that, once arrived on this middle line, the men had to move from line to line. We saw that it was not the case in Kunes, where, wherever they are, the

pieces always move from line to line. In Nord-Troms, however, where there are 12 men for 13 squares, we know from Mejland that, at the beginning, the place at the right of each player was empty: it was used for “activating” and playing the first piece.

• The king

The tallest and the most powerful of the pieces is the *sáhkku* king (*gonagas*), a pure Sámi addition to the *daldøs(a)*-type games. At the start of the play, it is placed in the center of the board which is marked with a crossed square called the “castle”. It has roughly the shape of a sharp 4-sided pyramid, either with simple notches on its ridges or showing several superposed tiers, some of them decorated with crosses – the *sáhkku* sign. An exception to this general type is the piece shown in Mejland’s article for Nord-Troms where the king is topped with a kind of bishop’s crook, a sign which could refer to the times when the Catholic church of Trondheim was still very influential there.

Except in the Utsjoki variant where it may be killed, the king is a powerful piece, able to move in all four directions. So it is important to capture it. In Nord-Troms, Kunes and Utsjoki the king belongs to the first player who reaches the point where it is situated. According to Friis, in Finnmark, the player who first threw a *sáhkku* not only won the king, but was allowed an extra throw with the three dice.

• The ‘king’s sons’

We know that king’s sons did exist from the two crosses which appear on several *sáhkku* boards (Varanger, Utsjoki, Inari and Paatsjoki), four lines on each side of the king’s place, but we have no idea about how they were used. From the differentiated shape of the only pieces kept in a museum (fig. 7), each one higher but apparently related in shape to the pieces of the two armies, we may guess that each player had his own. According to Itkonen, these would correspond to the ‘king’s sons’ of the Sámi tablut game from Frostviken (Swedish Lapland).

The *sáhkku* king: god or devil?

The social organization of the Sámit never had a king. There is one, however, in the Sámi game tablut, and moreover there are two ‘king’s sons’ in the Frostviken variants from Swedish Jämtland, just like in *sáhkku*. It has to be noted that this tablut king is called “king of the Swedes” and not “Sámi king”, which may find an explanation into the fact that tablut is not a genuine Sámi game but derives from the old Viking game hnefatafl.

The *sáhkku* king and king’s sons are obviously connected with the tablut pieces, a proposition further reinforced by the fact that the pieces in the two games often have similar forms. As far as the king is concerned, it seems that the *sáhkku* king had a specific status. It could be in wood but more frequently in a harder material, such as reindeer horn, lead or walrus ivory, that kept it from decaying. It was decorated with several “Xs”, the *sáhkku* sign. In Kunes, it was topped with a four-pointed cap as the one that Finnmarks and Finnish Sámit wear, derived from the square chapka of the Russian Pomor merchants who traded along the coast.

Edmund Johansen (Johansen 2000-2001) remembers that, when he was still a child in Kunes, it was considered “bad” to play *sáhkku*. The children could play cards but *sáhkku* was strictly forbidden for it was said to be the “Devil's game”. As a matter of fact, it seems that followers of Lars Levi Læstadius, the very rigorous Lutheran pastor who evangelized the Sámit in the 19th century, pronounced a kind of ban on this game.

For Edmund Johansen the reason for such a ban was that the game of *sáhkku* alluded to old Sámi shamanic beliefs, against which Laestadianists fought actively. The crosses (*sáhkku* signs) with which the *sáhkku* king is decorated were symbols of the sun, which the old Sámit worshipped as the center of the world. “Our ancestors,” Johansen explains, “called it *gonagas* from the Norwegian word (*konge*, “king”) simply because, as they had no king, they had no word in their language for calling it. But this king may perfectly well have meant god with the signification the Sámit give to that word, *i.e.* a natural power, neither good nor bad, whith whom one has to deal anyway by making offerings. In our language *sáhkku* means ‘penalty’. You may know the Sámit often give things new names just to avoid the minister's wrath, so they could say penalty while they really thought of offering.”

In confirmation of such a theory there is at the Nordiska Museet in Stockholm the reconstruction of an old Sámi offering-place with a cross-marked wooden idol the general shape of which strangely resembles the *sáhkku* king (fig. 9).

However pertinent our informant may be, it is obvious that the game of *sáhkku* has more than a smack of heresy. “One day,” tells Edmund Johansen, “a man found a leaden *sáhkku* king which he decided to use as a sinker for fishing. He said he knew it was the Devil, but he added that such a devil could make him lucky when fishing”.



Fig. 9. Reconstruction of an old Sámi offering place with a cross-marked wooden idol the general shape of which looks like some *sáhkku* kings (Nordiska Museet, Stockholm).

A still mysterious origin

At the present stage of our research, it would be hazardous to formulate any theory about the origins of *sáhkku*. The only statement which makes sense is that the game is definitely not a true Sámi creation. The Sámi culture is so homogeneous that, if it had been so, the game would have been known in the whole Sámi area and not be limited to the fringes of the Arctic shores. As a matter of fact it seems that some Sámi groups invented a new game by introducing a king (and even two king's sons) to a *daldøs(a)*-type game, both being evidently closely related. Such additions make the game much more tactical and attractive. But the concept of "king" has nothing to do with the Sámi tradition. As previously stated, when it appears in *tablut*, another Sámi board game from Sweden, sometimes also with two king's sons, it is called "King of the Swedes" – not a Sámi king, and it fights the "Moscovites". *Tablut* is thought to be one of the only survivors of the old Viking *hnefatafl* game. So the Sámi Arctic coastal groups to whom we seem to owe *sáhkku* would also have known *tablut*, although *tablut* was played in southern Swedish Lapland only; or they may have adopted the king and its sons directly from *hnefatafl*.

So there are still a lot of questions to answer. As for how the original *daldøs(a)*-type game was introduced to Lapland, we offer here three possibilities, all each taking into account the remarkable present geographical concentration of the game in the Arctic shores of Troms and Finnmark:

- **The Viking track.** This is of course the most satisfactory hypothesis since *daldøs(a)* has survived until now in western Denmark and southern Norway. The presence of the king and king's sons in *sáhkku*, in relationship to the old Viking *hnefatafl* ones, seems to be another favourable argument. For centuries, but mainly around the 10th century, the western Viking ships made frequent sea raids up to the North where they might have taught local populations some kind of *daldøs(a)* game. If so, why is there – as far as we know – no survival of such a game on the 1,300 km-long coast between Jæren and Tromsø, even among the southern Sámit living there? And why would only the Sea Sámit from Troms and Finnmark have maintained its tradition? Is that just because they invented a mixture of *hnefatafl* and *daldøs(a)* which made the game much more exciting?

- **The Pomor track.** From ca 1740 until the beginning of the 20th century, Russian merchants from Archangel called Pomors used to come every year to the coast of Northern Scandinavia on board heavily-laden sailing ships carrying flour, timber and hardware. They exchanged their freight for dried fish and other local productions with the Sea Sámit who had no other source for supplies. Trading was done in "Pomor", a kind of Nordic Creole made of Russian, Norwegian and Sámi words, which was perfectly understood from Tromsø to Murmansk. Such a regular trade induced the Sea Sámit to adopt several cultural features from their yearly visitors, among other things their curious four-pointed caps. The *daldøs(a)*-type game could have been one of those, but, as far as we know, there is no evidence that such a game has ever been played in Northern Russia.

• **The Kvaen track.** If *sáhkku* did not come by sea then it could have been brought by the Kvaen, Finnish emigrants who, around the year 1800, came in large numbers to settle in the ends of the fjords of Nord-Troms and Finnmark. In 1913, they numbered no less than 7,000 people in these two provinces. In several areas of eastern Finnmark, they even formed the majority of the population. Among the main places where they concentrated are Skibotn, east of Tromsø, Nordreisa, Inari, Utsjoki, Vadsö, Bugøyfjord and Neiden, the latter three on the Varangerfjord, all precisely spots where we know *sáhkku* was played. Besides such geographical agreement, we know from a Neiden woman's testimony that, at the beginning of the 20th century, the game was said to be a Finnish one. The fact that, in the Finnish language, the word *sakko* has the same “penalty” meaning as its Sámi equivalent would also support the idea of a Finnish origin. But, just as with the Russian track, we have so far never heard that this kind of game was known anywhere in central or southern Finland.

This short analysis shows how difficult it is to explain the presence of such a ‘*tāb*’ game such a long way from its original area. Even if *sáhkku* appears to be derived from a *daldøs(a)*-type model, it remains to be demonstrated how this model reached the Fennoscandic area.

References

- Drake, Sigrid 1918. *Västerbottenslapparna under förra Hälften av 1800-talet*. Uppsala.
- Friis, J.A. 1871. *Lappisk mythologi, eventyr og folkesagn*. Christiania (Oslo).
- Itkonen, Toivo Immanuel 1941. Die Spiele, Unterhaltungen und Kraftproben der Lappen, In: *Journal de la Société finno-ougrienne*, 51,4: 1-133 (§106. Würfel. § 107-108. Die Brettspiele).
- Itkonen, Toivo Immanuel 1948. *Suomen Lappalaiset vuoteen 1945*, I-II. Poorvo-Helsinki.
- Johansen, Edmund 2000-2001. Personal interviews of Edmund Johansen in Kunes, eastern Norwegian Finnmark, May 2000 and April 2001.
- Keyland, Nils 1921. Dablot prejesne och dablot duoljesne. Tvänne lappska spel från Frostviken, förklarade och avbildade, In: *Etnologiska Studier tillägnade Nils Edvard Hammarstedt*, 3/3, Göteborg: 35-47.
- Lagercrantz, Eliel 1939. *Lappischer Wortschatz*, Helsinki: No. 4945.
- Manker, Ernst 1954. *Les Lapons des montagnes suédoises*, Paris.
- Manker, Ernst 1975. *De åtta årstidernas folk*. Göteborg.
- Mejland, Yngvar 1953. Sakko, In: *By og Bygd* (Oslo), 8: 00-00.
- Michaelsen, Peter 1999. Daldøs og Sakku, to gamle nordiske spil med fjerne slektinge, In: *Ord & Sag*, 19: 15-28
- Schefferus, Johannes 1673. *Lapponia*, Frankfurt.

Notes

1. The word Lapp is a nickname given by the first Scandinavian settlers who met the Sámit. In the old northern dialects, it meant something like “rags”. Sometimes still called *Finner* in Norway – Finner for “Finnish”, although these two populations differ quite a lot – the Sámit

(Sámi in the singular) have now recovered, at least in the Fennoscandic area, the name they have always given to themselves.

2. See Thierry Depaulis, "Jeux de parcours du monde arabo-musulman", this volume.
3. In Sámiella, the Fennoscandic language of the Sámit, the "á" is pronounced like *a* in the English "sad", and the "u" is pronounced <*o(u)*>. So, the word *sáhkku* (meaning "penalty") must be pronounced <*sah'ko(u)*>. The letter "c" being the equivalent of "ts", *bircu* (die) and *bircut* (dice) – two other names given to the game in the Utsjoki-Inari Finnish area, have to be articulated <*birr'tso(u)*> and <*birr'tso(u)t'*>, which sound rather like the word *percc'* (die), pronounced <*perr'ts'*>, used by the Skolt Sámit for naming the game.
4. Michaelsen 1999 and this volume.
5. Of course, these numbers do not appear on the board. They are simply given here to explain how the pieces move.
6. In April 2001 Roger Persson told us that the rules they used were in fact those published by Friis 130 years ago. When playing a real game, these rules appeared rather incomplete.
7. We want to specially thank here Mrs. Nina Puurunen, Curator of the National Museum of Finland in Helsinki; Mrs. Elisabeth Brundin, Curator of the Nordiska Museet in Stockholm; Mr. Leif Pareli, Curator of the Sámi Collection at the Norsk Folkemuseum in Oslo; Mr. Terje Brantenberg, from the Tromsø Museum; Mr. Roger Persson, from the Varanger Sámiske Museum in Varangerbotn – all of whom provided co-operative and efficient help.
8. According to curator Leif Pareli, from Oslo, there is an irregularity in the numbers in the catalogue so that set could belong to another collection acquired in 1906. However, he says, "I find it more likely that this game was actually acquired through Isak Saba".
9. Peter Michaelsen thinks that the so-called king's son in fact is the missing king of the Utsjoki game (SU 128:14), for it is identical with the drawing in Itkonen 1941: fig. 34. It would have been misplaced by the museum.
10. Two centuries earlier, Schefferus wrote that similar dice were used by the so-called Lapps, but he did not mention any board game related to them.
11. Such a strictly coastal distribution looks very similar to the one we observed for the French aluette, an old seamen's card game played from Cherbourg to Bordeaux on a narrow strip all along the coast and the banks of the Loire river up to Orléans (see Alan Borvo, *Anatomie d'un jeu de cartes: l'aluette ou le jeu de la vache*, Nantes, 1977).
12. Konrad Nielsen, *Lapp Dictionnaire* (s.v. "Sáhkku").
13. However, one cannot dismiss the idea that the Tromsø Museum photograph shows an arrangement made out of an incomplete *sáhkku* set (9 'women', 8 'men', 1 king, 3 dice) "artistically" set up on a draughtsboard! (Editor)
14. Such an inversion is confirmed by the fact that the real Skolt *sáhkku* game wrongly named *sahmatloudi* in the catalog of the Museum (SU 4922:190) is said to come from Suenjel, although Itkonen, who himself collected these games in 1913, presents this one as coming from Patsjoki (Itkonen 1941).
15. The only rules we are sure of are the ones of the Kunes variant which we give hereafter.
16. In Utsjoki too, the X-marked side was coloured black.
17. The latest set seems to be a shorter version of *sáhkku* played on a board made for an other game. (But see Editor's remark note 13.)

Appendix

Rules of *sáhkku*

(Kunes variant, eastern Norwegian Finnmark)

The rules we give here have been collected directly from Edmund Johansen, a Sea Sámi from Kunes who had been actively playing the game there until the 1950s. They have been written down after we played several games together in April 2001. As we wanted to provide scholars and players with a complete useful account, some parts of this text necessarily repeat what has been said earlier in the main article. We apologize for it.

Material

- One gameboard made of a small wooden plank (30 x 15 x 1 cm) on which are carved 15 parallel lines widthwise and one perpendicular central line lengthwise. Just at the center, at the intersection of the long central line with the eighth short line a cross is engraved: it is where the king stands at the beginning of the game.
- Fifteen ‘men’ (*olbmát* in Sámi), ca 25 mm high square wooden pieces, cut in the shape of long 4-sided pyramids.
- Fifteen ‘women’ (*gálgut* in Sámi), square wooden pieces of the same size as the previous ones, but cut in the shape of steep-roofed houses with a notch on the top.



Fig. 10. *Sáhkku* lesson given to the author by Edmund Johansen in Kunes (eastern Norwegian Finnmark) in April 2001. Edmund is considered the best expert on the rules of the game (Photo Angélina Vinciguerra, Paris).

- One king (*gonagas* in Sámi), a *ca* 45 mm high square piece made of wood, reindeer horn or cast tin. It shows four superposed tiers, the second ornamented with four crosses (the *sáhkku* sign), and the fourth cut as a four-pointed cap.

- Three dice (*bircut* in Sámi), cut from wood and longer than the usual ones. They have only four scoring sides, the two ends forming 4-sided pyramids. The values marked on the sides are: X (*sáhkku* = 1), II (=2) and III (=3). The last side is blank (=0). Usually the dice are thrown into a wooden bowl.

Object

The game is for two players. The aim is to “kill” all the opponent’s pieces or to prevent him from “activating” whatever pieces he has left.

Beginning

The board is placed between the two players with its long sides in front of them. Each chooses the side with which he will play – the ‘men’ or the ‘women’. He puts them in line on the side of the board in front of him, each man on the end of one of the fifteen parallel lines. The king is placed on the central cross.

In order to determine who begins, each player throws a single die. The first to get a *sáhkku* (the X-marked side) plays first.

At the beginning, the pieces are considered as locked in their places. To “activate” any one of them, a player must get three *sáhkku* in three successive throws using the three dice. After each throw the one or two *sáhkku* points obtained are put aside and the remaining die or dice are thrown again. Each player tries in turn. As soon as he has got three *sáhkku*, the player may “activate” some of his pieces: either (1) the first three on his right, moving each one jump, or (2) only the first, moving it three jumps, or (3) the two first moving one one jump and the other two jumps.

Moving the pieces

Throughout the game, no piece may leave its original place without being activated by a *sáhkku*, which will allow it to move one point (or line). The pieces must follow a track which leads them to meet the opponents, without any possibility of moving backward. The figure below will help the reader understand how they have to move. The pieces initially located from 01 to 15 move from the left to the right of their owner, then from 15 to 16, from 16 to 30, from 30 to 31, from 31 to 45, from 45 to 16, from 16 to 30, and from 30 to 01. The opponents move similarly, but in the opposite direction: from 45 to 31, from 31 to 30, from 30 to 16, from 16 to 15, from 15 to 01, etc.

Each player throws the three dice in turn. He may use the values given by them either for activating or moving one, two or three of his pieces. But the move of each piece must correspond to the exact numbers given by one, two or three dice. For example, a throw of X-III-blank (total = 4) does not allow to move two men two lines each: the player must move one man one line (for the X) and another one three lines (for the III).

It is possible for a player to put one or several pieces in a place already occupied by one or several of his own pieces, with the risk of having them all killed if the opponent comes to this very place. Pieces may also jump over one or several pieces, of either side.

31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15

Killing the opponent's pieces

When a piece comes to a place already occupied by one or several of the opponent's pieces, the latter is or are killed and permanently removed from the board. Only already activated pieces may be killed. Killed pieces cannot be re-entered.



Fig. 11. The set used by Edmund Johansen is a modern copy of those with which Kunes Sea Sámit used to play until the 1950s. The board is 30 x 14.3 cm, engraved with one central and 15 transverse lines. The pieces are 15 'men' (background), 15 'women' (foreground) and one king. Three 4-sided dice are used. April 2001 (Photo Angélina Vinciguerra, Paris).

The king's part

Although the ordinary pieces are obliged to follow their own track forward, the king can move in all four directions. Set at the beginning of the game in the middle of the long central line (point 23), it will belong to the first player who will reach that place. However, throughout the game, it may be captured by an opponent's piece which arrives where it stands. In that case, the king is not removed from the board but then plays with the player who captured it.

The player who owns the king may use it, on his turn, with the values given by the dice. He may choose not to move it and move some of his pieces, or to move it alone using the total of the three dice, or to move it simultaneously with one or two of his other pieces. The ownership of the king does not allow any extra throw of the dice.

The king kills the opponent's pieces just like the ordinary pieces do. As it may move forward, backward and sideways, it is a very powerful and dangerous piece. Its moves, however, must be in straight line. If it stands on the long central line, for example, the player who owns it will need a *sáhkku* (X = 1) for killing an opponent's piece located just in front on the side of the board. With a II (= 2), the king cannot make a right angle to kill a piece located on the side of the board but on the next line.

Jamming on non-activated pieces

When an opponent's piece or, more frequently, the opponent-owned king comes to a place situated just on the right of a player's non-activated pieces, these are jammed in. They will remain so as long as this piece or the king stay there. In that case, if all the activated pieces are killed, that player loses the game.

Jeux de parcours du monde arabo-musulman (Afrique du Nord et Proche-Orient) /

Thierry Depaulis

Un inventaire rapide laisse volontiers croire que le monde arabo-musulman n'a pas de jeux de pions natifs. Les échecs et le *nard* (trictrac)? Empruntés aux Persans. Les jeux d'alignement? Probablement d'origine romaine. Le mancala? Sans doute arrivé d'Afrique. Or quelques publications discrètes signalent ici et là des "dames" et des "jeux de l'oie" en pays musulman. On note ainsi la présence de plusieurs jeux d'affrontement à 25 ou 49 cases, les uns avec un mode de capture en sautant comme le *tioki* et le *yoté* du Sénégal, et d'autres, plus originaux, avec capture en tenaille comme la *kharbga* du Maghreb⁽¹⁾.

À ces jeux sans hasard s'ajoutent, en Afrique du Nord, des jeux de parcours, généralement connus sous le nom de *sīg* (*sik*, *siki*, *siryū*, voire *eshigh*, variante berbérisée, etc.), qui relèvent de trois types: des jeux avec capture directe, des jeux avec capture dans un deuxième temps et des parcours simples. Les deux premières formes, pourtant techniquement assez distinctes, cohabitent presque partout et reçoivent le même nom, les joueurs ne cherchant pas à les distinguer. Leur seul trait commun est l'emploi de bâtonnets bifaces en guise de dés et un décompte des points identique: contrairement aux jeux de parcours européens, on rejoue tant que l'on n'a pas obtenu la combinaison "nulle"; seule la combinaison nommée *sīg* permet de commencer le parcours.

Le même terme *sīg* sert à désigner aussi un simple jeu de dés usant des mêmes bâtonnets bifaces⁽²⁾. Kamel Gana suggère que le mot *sīg* "pourrait provenir du verbe *sāqa* dont le double sens – 'conduire' et 'poursuivre' – correspond aux éléments structurels fondamentaux du jeu qui porte ce nom" (Gana 1991: 186). Il ajoute qu'il ne faut pas le confondre "avec la *sīga* égyptienne, dont la racine est en réalité *sayaga* (...), verbe qui signifie 'entourer', 'encercler'..." (Gana 1991: n. 39).

Ce jeux sont si méconnus qu'il m'a semblé utile de rassembler ici des éléments dispersés à travers des publications souvent confidentielles. On remarquera à la lecture de ces descriptions succinctes que le nombre des bâtonnets semble croître en allant vers l'ouest: de quatre au Proche-Orient (*tāb*), il passe à six au Maghreb (*sīg*) et à huit en Mauritanie!

I. Parcours avec capture directe

Les jeux de parcours avec capture directe constituent un groupe aux nombreuses variantes, connu de l'Inde à l'Afrique de l'Ouest sous des noms divers (*tāb*, *tāba*, *tāb wa-dukk* au Proche-Orient; *sīg*, *sik*, *sir*, *siki*, *sīg wa-duqqān* en Afrique du Nord). Ils sont à mi-chemin entre les jeux d'affrontement pur ("war games"), où le but unique est d'éliminer ou d'immobiliser les pions adverses, et les jeux de parcours ("race games"), puisqu'on y utilise des dés, généralement des bâtonnets bifaces, et que les pions doivent parcourir tout le tablier (parfois dans les deux sens !) en progressant selon un parcours strictement linéaire. Murray (1952: 94-96) avait préféré les classer avec les "war-games", en en faisant une

catégorie à part intitulée “war-games played with lots or dice” (n° 4.10.1. à 4.10.6.); pareillement, Bell a décrit le *tablan* de Mysore (Inde) parmi les “war games”: il qualifie ce type de “running-fight game”. Mais la présence de dés et le caractère unidimensionnel strict du parcours que doivent effectuer les pions ne laissent pas de doute: ce sont bien des jeux de parcours et non des jeux d'affrontement, où les joueurs ont le choix de la direction à donner à leurs pions dans un diagramme multidimensionnel.

En Afrique du Nord, où ces jeux sont généralement nommés *sīg*, on les rencontre souvent en compagnie d'un *sīg* à “capture dans un deuxième temps” (type II, *infra*) avec lequel ils partagent les mêmes “dés”, les mêmes termes et les mêmes valeurs de points. Cette identité de nom (*sīg* et variantes) a trompé quelques auteurs – notamment Charles Béart (Béart 1955) qui a confondu les types, rendant ainsi malaisée la perception des jeux qu'il décrit. Pourtant, les *sīg* de type II se présentent parfois en spirale, alors que ceux de type I utilisent un tablier rectangulaire à 3 ou 4 rangées de cases, offrant donc une configuration assez différente. Les joueurs y ont un nombre élevé de pions, qui correspond généralement à celui des cases de chaque rangée (entre 10 et 12 en général).

La diffusion du jeu semble liée à l'expansion de l'Islam. Il n'est pas connu hors de la sphère musulmane⁽³⁾ et, notamment, pas en Afrique subsaharienne. Les témoignages anciens ne manquent pas, puisque Franz Rosenthal (Rosenthal 1975) a trouvé une mention dans un poème de 1310 (sous la forme *tâb wa-d-dukk*) et que le jeu est déconseillé par Ibn Hajar al-Haytamî (1504-1567) dans son traité de morale *az-Zawâjir*. À la fin du XVIIe siècle, Thomas Hyde lui consacre pas moins de deux chapitres: “De Tâbiludio seu ludo Tâb” (Hyde 1694: II, 217-223) et “De ludo Kiôz” (id.: 223-224). Il le déclare répandu “chez les Arabes, surtout ceux de Palestine” et fournit des équivalents persan (*bâzî kamish*, “jeu des baguettes”) et turc (*kamish ojuni* = *kamîs oyunu*, même sens), ainsi que chez les “Hanzoan” (= Anjouan des Comores). Au siècle suivant, Carsten Niebuhr rapporte que le jeu de “Tâb u dûk” est joué en Syrie et en Égypte, où il l'a lui-même observé chez les Maronites du Caire (Niebuhr 1774: 172-173).

Une photo, reproduite dans le livre de E. Glonnegger, *Das Spiele-Buch*, Munich-Ravensburg, 1988 (p. 28), atteste la popularité du jeu en Turquie malgré sa légende erronée (“Kinder in Westanatolien/Türkei beim Tavla-Spiel”)⁽⁴⁾: on y distingue clairement 4 bâtonnets bifaces au premier plan et un tablier de 4 x 12 cases qui ne peut être celui d'un *tavla* (trictrac !). Il s'agit donc bien du jeu de *kamîs oyunu*, défini par un dictionnaire turc-allemand moderne comme “ein mittels Rohrstückchen gespieltes Spiel”. Il est vrai que ces jeux ne sont pas sans analogies avec la famille du trictrac/backgammon, même s'ils s'en distinguent nettement.

Une des caractéristiques intéressantes de certains *tâb* du Proche-Orient est la possibilité d'empiler plusieurs pions pour les faire avancer ensemble; pour les dépiler, il faut obtenir certains points précis. Cependant, il semble que cette disposition soit limitée à une aire géographique comprenant l'Asie occidentale et l'Afrique du Nord-Est (Égypte, Soudan, Somalie) ainsi que les Comores; en outre, cette règle s'applique essentiellement aux jeux à quatre rangées (sauf pour le *deleb* de Somalie qui se joue sur trois rangées). Les pays du Maghreb et de l'Ouest africain semblent ignorer le principe de l'empilement.

Après Hyde (“De Tâbiludio seu ludo Tâb”), j'ai choisi de privilégier l'arabe *tâb* pour

désigner ces jeux de parcours avec capture directe et de réserver le vocable *sīg* aux parcours avec capture dans un deuxième temps (section II), mais il va sans dire que ce n'est là qu'un choix commode.

II. Parcours avec capture dans un deuxième temps

Les jeux de parcours avec capture dans un deuxième temps paraissent caractéristiques de l'Afrique du Nord (Maghreb et Afrique saharienne, région que les Français nommaient autrefois "Soudan"), et sont connus généralement sous le nom de *sīg*. Ce "jeu de l'oie oriental" (Béart) se joue sur un circuit souvent spiralé (même si c'est sur un tablier carré); les règles sont chargées de métaphores narratives, variables selon les régions, et leur trait le plus significatif est la mise en jeu finale d'un pion promu ("hyène", "sorcière", "ogresse", etc.), qui a le pouvoir de capturer ou de gêner les pions en retard.

Murray (1952: 143-144) ne connaissait que le "jeu de la hyène" (*lī'b el-merafib*). Les auteurs français (Béart 1955, Casajus 1988) et, plus récemment, maghrébins (Akkari-Weriemmi 1990, Gana 1991) confirment que ce jeu est répandu dans toute l'aire saharienne (l'Afrique de l'Ouest semble connaître une forme dégradée présentée en III), avec une insistance particulière sur les régions berbérophones (île de Djerba, Tidikelt, Tabelbala).

Plusieurs égyptologues ont rapproché le "jeu de la hyène" (décrit pour la première fois par Davies en 1925) du *mehen* égyptien dont le matériel pourrait s'accorder avec les règles du jeu soudanais⁽⁵⁾; mais le jeu du serpent est attesté à des époques très anciennes (prédynastique et thinite, soit IIIe millénaire av. J.-C.), ce qui fait un fossé chronologique vertigineux! Le *mehen* égyptien paraît avoir été exporté vers le Liban, Chypre et la Crète où les archéologues le retrouvent gravé dans la roche ("pierres à cupules") à une époque plus récente (1500-1000 av. J.-C.). On ne sait rien de l'histoire des *sīg*.

III. Parcours simples

Contrairement aux types précédents, ces jeux de parcours se contentent d'un aller simple, le premier arrivé ayant gagné; tous paraissent être des formes plus ou moins dégradées et simplifiées du *sīg* de type II. On notera que les jeux de l'Afrique de l'Ouest se dispersent le long du cours du Niger (Guinée, Mali, Bénin, Nigéria...). L'analogie avec le jeu de l'oie européen s'impose ici.

Catalogue

I. Parcours avec capture directe (les '*tāb'*)

I.1. Parcours à 4 rangées

tāb al-qasab, tāb wa-dukk (Proche-Orient arabe, notamment Palestine), **bâzî qamish** (Iran), **kamış oyunu** (Turquie), **sitta** (Anjouan, Comores)

Égypte, Iran, Turquie, Comores ("Hanzoan" = Anjouan) (Hyde 1694: II, 217-223; Niebuhr 1774: I, p. 172-173 et pl. XXV, N; Murray 1952: 95, 4.10.1.; Rosenthal 1975: 44-45, n° 8)

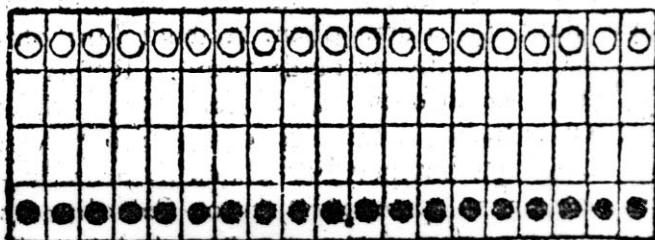
parcours en 4 rangées de 13, 17, 19 ou 21 cases (voire 29 selon Hyde), 4 bâtonnets-dés

13, 17, 19 ou 21 pions (“chiens”) / joueur

Chacun parcourt sa rangée, puis les autres rangées vers l’extérieur; il faut faire 1 point (*tâb*) pour faire démarrer chaque pion; le parcours se fait au gré des points des dés; un pion qui arrive sur une case occupée élimine le pion adverse; les *tâb* peuvent être différents; dès qu’ils ont atteint la 2e rangée, les pions peuvent être empilés et traités comme

De Tâbiludio seu Ludo Tâb.

Hic Ludus est in usu apud Arabes, præser-tim eos Terræ Sanctæ, & vocatur لعب الطاب القصرين *Ludus Tâb Al-Kasab*, seu *Lusus Tâb cum arandinibus*, quibus scil. Luditur: & quidem *Tâb* voce tenus est *Focus* seu *Lusus*. Alias Arabicè dicitur *Tâb* & *Dûc*: Pers. داری قمیش *Bâzi Kamîsh*, id est, *Ludus Cannarum* seu *arundinum*; Turcice قمیش اوینی *Kamîsh ojani*, eodem sensu. Luditur in Tabellâ quæ plerumque Calamo delineari solet in Chartâ: caque potest esse variae longitudinis pro libitu ludentium, ut nempe longitudine contineat 13, vel 19, vel 21, vel si placet 29 Arcolas, (modus numerus sit impar,) hâc sequente formâ. Hic Ludus in Lingua Hanzoan dicitur 六子 Sitta.



In his Areolis collocantur tot discolores Calculi; qui movendi sunt sec. jactum quatuor
E e Frustulo-

Fig. 1. Thomas Hyde,
Mandragorias seu Historia shahiludii (*De ludis orientalibus libri duo*), 2. *Historia nerdiludii*, Oxford, 1694, p. 217, avec diagramme du jeu.

un pion unique (ils sont donc vulnérables); un *tâb* est nécessaire pour les dépiler; les pions arrivés sur la rangée de l'adversaire sont immobilisés tant qu'il y a d'autres pions en mouvement; le premier qui a éliminé les pions adverses et occupé le maximum de cases de la rangée opposée gagne

Décompte et appellation des coups (couleur de la face visible), d'après Niebuhr:

3 blancs + 1 noir = *tâb* = libère un pion – progression de 1 case + nouveau tirage

2 blancs + 2 noirs = *duk et-talâta* (*thalatha* “trois”) = progression de 2 cases⁽⁶⁾

1 blanc + 3 noirs = *duk et-neyn* (*ithnan* “deux”) = progression de 3 cases

4 noirs = *arba* (*arba'a* “quatre”) = progression de 4 cases

4 blancs = *sette* (*sitta* “six”) = progression de 6 cases

- Selon Rosenthal 1975, la plus ancienne mention du jeu *at- tâb wa-d-dukk* (*al-tâb wa-dukk*) se trouve dans un poème de 1310. Noter la forme *at- tâb wa-d-dukk* qui rappelle le terme *sîg wa-duqqân* relevé par Akkari-Weriemmi (1990) et semble faire de *tâb* un synonyme de *sîg*.

- Selon Philip Townshend (Mankala in eastern and southern Africa, In: *Azania*, XIV, 1979: 126), les “Hanzoan” de Hyde (que Murray rapporte tel quel...) sont à identifier avec les habitants de l’île d’Anjouan (Comores). L’informateur de Hyde était Abdallah Shah, fils du roi des “Hanzoan”, venu en ambassade auprès du roi d’Angleterre (Hyde 1694: II, 232). Les Comores ont été tôt islamisées (XIe s.) et placées sous l’autorité de sultans arabes. Longtemps colonie française, l’archipel des Comores a accédé à l’indépendance avec beaucoup de réticences. Les Anjouanais ont récemment tenté de faire sécession, réclamant leur retour à la France.

- Carsten Niebuhr, qui a visité l’Égypte entre 1763 et 1767, décrit le jeu, qu’il nomme “Tâb u dûk”: “Le hasard s’y amène par quatre bâtons plats, moitié noirs et moitié blancs, dont les côtés différemment colorés suivant leur combinaison déterminent la marche des pièces.” (*Les voyages de Monsieur Niebuhr en Arabie...*, Berne, 1780, I, IV, chap. 7). L’édition originale allemande (*Carsten Niebuhrs Reisebeschreibung nach Arabien...*, I, Copenhague, 1774) fournit toutefois de plus amples détails ainsi qu’une représentation du jeu (4 x 21) que Niebuhr a lui-même observé chez les Maronites du Caire (pl. xxv, N).

- Dozy (*Supplément aux dictionnaires arabes...*), range le mot *tâb* sous la racine *twb*, qui n’est pas d’origine arabe. Ce terme *tâb* entretient des rapports mal éclaircis avec l’espagnol *taba* “osselet”. Selon l’orientaliste danois Aage Gjøe Geleff, *tâb wa-d-dukk* signifierait “stone and throw” (“caillou et coup”).

tablan

Mysore, Inde (Bell 1979: I, 87-88)

parcours en 4 rangées de 12 cases, 4 bâtonnets-dés

12 pions / joueur

chacun parcourt sa rangée, puis les autres rangées vers l’extérieur; il faut faire 2 pour faire démarrer chaque pion (possibilité de multiples pour plusieurs pions simultanément); le parcours se fait au gré des points des dés; un pion qui arrive sur une case occupée dans l’une des 2 rangées centrales ou dans la rangée de l’adversaire élimine le pion

adverse; les pions arrivés sur la rangée de l'adversaire sont immobilisés et imprenables
le premier qui a éliminé le plus de pions adverses et occupé le maximum de cases de la rangée opposée gagne

Décompte et appellation des coups (couleur de la face visible):

1 blanc + 3 noirs = libère un pion – progression de 2 cases + nouveau tirage

4 blancs progression de 8 cases + nouveau tirage

4 noirs – progression de 12 cases + nouveau tirage

toutes les autres positions sont nulles

- Ancien État hindou, Mysore fut dominé dans la 2e moitié du XVIII^e siècle par une dynastie musulmane.

kiust oyun

Musulmans de Macédoine occidentale (M. Hasluck, Traditional games of the Turks, In: *Jubilee Congress of the Folk-lore Society*, Londres, 1930: 137-9)

parcours en 4 rangées de 12 cases, 4 bâtonnets-dés

12 pions / joueur

chacun parcourt sa rangée, puis les autres rangées vers l'extérieur; il faut faire 1 (*kiust*) pour faire démarrer chaque pion; le parcours se fait au gré des points des dés; un point de 2 permet de capturer un pion adverse; un pion qui arrive sur une case occupée dans la rangée centrale ou dans la rangée de l'adversaire élimine le pion adverse

le premier qui a éliminé le plus de pions adverses gagne

Décompte et appellation des coups (couleur de la face visible), d'après Hasluck (l'auteur n'indique pas tous les coups):

3 noirs + 1 blanc = progression de 2 cases et capture d'un pion adverse

4 blancs = *sailer* = progression de 4 cases

4 noirs = *kiust* = libère un pion – progression de 1 case (?)

- On est tenté de rapprocher ce *kiust* turc du *kiôz* palestinien décrit par Hyde, bien que les jeux soit un peu différents.

- Le *kiust oyun* de Macédoine est le seul jeu de ce type connu en Europe; mais son origine turque semble évidente.

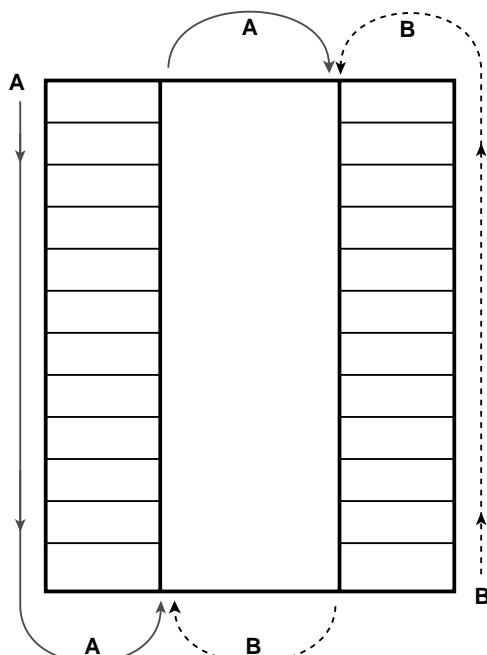


Fig. 1. Essai de reconstitution d'un tablier de *kiust* d'après les indications de M. Hasluck

kiôz / djôz (“noix”)

Palestine (Hyde 1694: II, 223-224; Murray 1952: 96, 4.10.4.)

parcours en 4 rangées de 22 cases, 4 bâtonnets-dés

22 pions (“chiens”) / joueur

chacun parcourt sa rangée, puis les autres rangées vers l’extérieur; il faut faire 1 point (*kiôz*) pour faire démarrer chaque pion; le parcours se fait au gré des points des dés; un pion qui arrive sur une case occupée élimine le pion adverse; les *kiôz* peuvent être différents; les pions arrivés sur la rangée de l’adversaire sont immobilisés tant qu’il y a d’autres pions en mouvement

le premier qui a éliminé les pions adverses et occupé le maximum de cases de la rangée opposée gagne

Décompte et appellation des coups (couleur de la face visible), d’après Hyde:

1 blanc + 3 noirs = *tâb* = libère un pion – progression de 1 case + nouveau tirage

2 blancs + 2 noirs = progression de 2 cases

3 blancs + 1 noir = progression de 3 cases

4 noirs = progression de 4 cases + nouveau tirage

4 blancs = progression de 6 cases + nouveau tirage

- Selon Aage Gjøe Geleff, *kiôz* est une mauvaise transcription: le mot devrait s’écrire *djôz*. Avant de prendre le sens de “noix”, le mot désignait une “paire”. Notons qu’en turc le même mot s’écrit aujourd’hui *koz*.

tâb (al-tâb al-sîgah, sîgah / sîjah)

Égypte (Lane⁵ 1860 (1825-35): 346-349; Culin 1898: 805-807; Murray 1952: 95, 4.10.1.; Bell 1979: II, 49-51; Tait 1982: 50-51)

parcours en 4 rangées de 7, 9, 11, 13 ou 15 cases (“maisons”), 4 bâtonnets-dés

7, 9, 11, 13 ou 15 pions (“chiens”) / joueur

chacun parcourt sa rangée, puis les autres rangées vers l’extérieur; il faut faire 1 point (*tab*) pour faire démarrer chaque pion; le parcours se fait au gré des points des dés; un pion qui arrive sur une case occupée élimine le pion adverse; dès qu’ils ont atteint la 2e rangée, les pions peuvent être empilés (*eggeh*) et traités comme un pion unique (ils sont donc vulnérables); un tab est nécessaire pour les dépiler; les pions arrivés sur la rangée de l’adversaire sont immobilisés tant qu’il y a d’autres pions en mouvement

le premier qui a éliminé les pions adverses a gagné

Décompte et appellation des coups (couleur de la face visible), d’après Lane:

- 1 blanc + 3 noirs = *tab* ou *weled* (“enfant” ou... “un”) = libère un pion – progression de 1 case + nouveau tirage

2 blancs + 2 noirs = *itneyn* (“deux”) = progression de 2 cases

3 blancs + 1 noir = *telateh* (“trois”) = progression de 3 cases

4 blancs = *arbadah* (“quatre”) = progression de 4 cases + nouveau tirage

4 noirs = *sitteh* (“six”) = progression de 6 cases + nouveau tirage

- Selon Lane, le tablier est nommé *seega* (*sîga*); Culin explique ce mot comme une forme arabisée du mot indien *saj ‘teck’*, mais pour Gana (1991: n. 39) “la racine est en réalité *sayaga* (...), verbe qui signifie ‘entourer’, ‘encercler’...”

sîja el-tâba

Arabes du Soudan (Davies 1925: 146-147; Murray 1952: 96, 4.10.3.)
 parcours en 4 (ou 6) rangées de 10 cases, 3 bâtonnets-dés
 6 pions / joueur
 les pions sont placés aux deux extrémités de la rangée de départ (3 d'un côté, 3 de l'autre)

chacun parcourt sa rangée, puis les autres rangées vers l'extérieur; il faut faire 1 point (*tâba*) pour faire démarrer chaque pion; le parcours se fait au gré des points des dés; un pion qui arrive sur une case occupée élimine le pion adverse; les *tâba* peuvent être différenciés; dès qu'ils ont atteint la 2e rangée, les pions peuvent être empilés et traités comme un pion unique (ils sont donc vulnérables); un *tâba* est nécessaire pour les dépiler; les pions arrivés sur la rangée de l'adversaire sont immobilisés tant qu'il y a d'autres pions en mouvement

le premier qui a éliminé les pions adverses et occupé le maximum de cases de la rangée opposée gagne

Décompte et appellation des coups (couleur de la face visible), d'après Davies:

- 1 blanc + 2 verts = *tâba* = libère un pion – progression de 1 case + nouveau tirage
- 2 blancs + 1 vert = *yômén* = progression de 2 cases
- 3 blancs = *rabi'* (*arba'a* "quatre" ?) = progression de 4 cases + nouveau tirage
- 3 verts = *séta* ("six") = progression de 6 cases + nouveau tirage

sig de Tozeur

Sahara tunisien (Gana 1991: 191-192)
 parcours en 4 rangées de 13 cases, 6 bâtonnets-dés
 13 pions / joueur

chacun parcourt sa rangée, puis les autres rangées vers l'extérieur et revient par le chemin inverse; il faut faire 1 combinaison spéciale (*sig*) pour faire démarrer chaque pion; le parcours se fait au gré des points des dés; un pion qui arrive sur une case occupée élimine le pion adverse

le premier qui a éliminé tous les pions adverses gagne

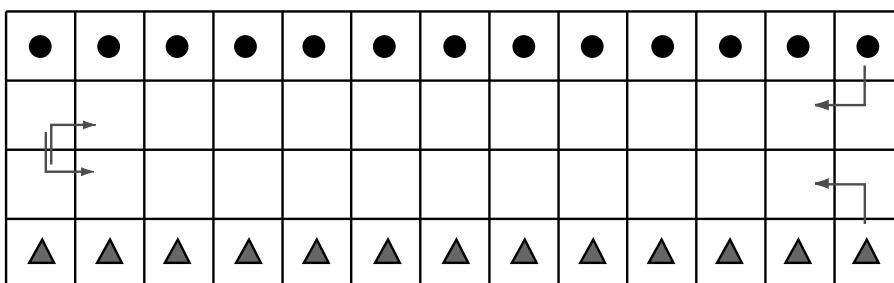


Fig. 3. Diagramme du *sig de Tozeur* d'après Kamel Gana (Gana 1991)

issiren (ishighän)

Ajjer et Kel Djanet, Sahara algérien (Bellin 1960: n° 28b, p. 21-22; Bellin 1963: 73-74)
 parcours en 4 rangées de 12 cases, 6 bâtonnets-dés
 12 pions / joueur

chacun parcourt sa rangée, puis les autres rangées vers l'extérieur et revient par le chemin inverse; il faut faire 1 combinaison spéciale (*tabarat*) pour faire démarrer chaque pion; le parcours se fait au gré des points des dés; un pion qui arrive sur une case occupée élimine le pion adverse

Décompte et appellation des coups (couleur de la face visible):

1 vert + 5 blancs = *ien* = progression de 1 case

2 verts + 4 blancs = *alcu* = progression de 2 cases

3 verts + 3 blancs = *qarad* (berbère "trois") = progression de 3 cases

4 verts + 2 blancs = *tabarat* = libère un pion – progression de 1 case + nouveau tirage

5 verts + 1 blanc = *smus* = progression de 5 cases + nouveau tirage

6 blancs = *wamellen* ("sultân")⁽⁷⁾ = progression de 4 cases + nouveau tirage

6 verts = *setta* = progression de 6 cases + nouveau tirage

• "Issiren" (*ishighän*), sing. *eshigh*, est une variante berbérisée de l'arabe *sîg/sik* (Casajus 1988, qui décrit un jeu de type I sous ce nom).

siryu 1

Tabelbala, Sahara algérien (Champault 1969: 353-355)

parcours en 4 rangées de 12 cases, 6 bâtonnets-dés

12 pions / joueur

chacun parcourt sa rangée, puis les autres rangées vers l'extérieur et revient par le chemin inverse; il faut faire 5 points (*sir*) pour faire démarrer chaque pion; le parcours se fait au gré des points des dés; un pion qui arrive sur une case occupée élimine le pion adverse

le premier qui a éliminé tous les pions adverses gagne

sîg de Marrakech

Marrakech, Maroc (Doutté 1905: 326-327)

parcours en 4 (?) rangées de 12 cases, 6 bâtonnets-dés

12 pions / joueur

chacun parcourt sa rangée et revient par l'autre rangée; il faut faire 1 (*sîg*) pour faire démarrer chaque pion; le parcours se fait au gré des points des dés; un pion qui arrive sur une case occupée "tue" le pion adverse

le premier qui a éliminé tous les pions adverses et occupé les cases du camp opposé gagne

Décompte et appellation des coups (couleur de la face visible):

1 vert + 5 blancs = *sîg* = libère un pion – progression de 1 case

2 verts + 4 blancs = *dâr reb'a* ou *fasda* = progression ?

3 verts + 3 blancs = *dâr tlâta* (ar. *thalatha* "trois") = progression de 3 cases ?

4 verts + 2 blancs = *dâr reb'a* (ar. *arba'a* "quatre") ou *fasda* = progression de 4 cases ?

5 verts + 1 blanc = *sîg* = libère un pion – progression ?

6 verts = *begra* (“vache”) = progression ?

- Jeu “particulièrement développé chez les Rehâmna”, seulement joué pendant le Ramadan.

sig du Tamlelt

Bou Arfa, Maroc, 1927 (R.E. Parry, The board games in North-West Africa, In: *Uganda Journal*, 4, 1936 [réimpr. 1971]: 176-178)

parcours en 4 rangées de 12 cases, 4 bâtonnets-dés

12 pions / joueur (crottes de chameau pour les “noirs”, nodules ferreux ou noyaux de dates blanchis pour les “blancs”)

“How the game was played in detail I cannot say but I noticed that four short sticks were tossed into the air and moves were made according to the arrangement of the sticks as they fell upon each other after each throw.”

sig du Mzab

Mzab, Maroc (Goichon 1927-31: 60-61)

parcours en 4 (?) rangées de 8, 10 ou 12 cases, 6 bâtonnets-dés

8, 10 ou 12 pions / joueur

chacun parcourt sa rangée et revient par l'autre rangée; il faut faire 1 (*sig*) ou 6 (*sitta*) pour faire démarrer chaque pion; le parcours se fait au gré des points des dés; un pion qui arrive sur une case occupée “tue” le pion adverse

le premier qui a éliminé tous les pions adverses gagne

- Le tablier “se compose... d'un petit tas de sable séparé en compartiments, les ‘maisons’, *dâr*, pl. *diyâr*. ”

Décompte et appellation des coups (couleur de la face visible):

2 blancs + 4 verts = *'ud* = progression de 2 cases

3 blancs + 3 verts = *sig* = libère un pion – progression de 1 case + nouveau tirage

4 blancs + 2 verts = *arba'a* = progression de 4 cases

5 blancs + 1 vert = *tlâtâ* = coup nul

6 verts ou 6 blancs = *sitta* = libère un pion – progression de 6 cases

1 blanc + 5 verts = coup nul

sigue, sigh, essikh du Maroc espagnol

Sahara occidental (Angel Flores Morales, Tipos y costumbres del Sahara Español, In: *Africa, Revista de Acción Española*, año VI, nº 95, nov. 1949: 410; Pinto Cebrián 1999: 49-62; Lamin Salik, inédit)

parcours en 4 rangées de 20 à 25 cases, 8 bâtonnets-dés

20 à 25 pions / joueur

chacun parcourt sa rangée et revient par l'autre rangée; il faut obtenir 8 blancs, 8 noirs, 7 blancs + 1 noir ou 1 blanc + 7 noirs pour pouvoir commencer; cela libère 8 ou 4 pions selon le point; le parcours se fait au gré des points des dés; un pion qui arrive sur une case occupée “mange” le pion adverse

le premier qui a éliminé tous les pions adverses gagne

• Comme dans le sig du Mzab, le tablier est fait d'un monticule de sable marqué de trous réguliers (cf. fig. 3, d'après Pinto Cebrián).

Des règles ont été recueillies par le Pr. Alexey Lobashev auprès d'un de ses élèves, Mohammed Lamin Salik, de Smara (Sahara occidental). On trouvera cette description inédite en annexe. Celle-ci n'est pas toujours en accord avec celle de Pinto Cebrián.

Décompte et appellation des coups (couleur de la face visible), d'après Lamin Salik:

7 rouges + 1 blanc / 1 rouge + 7 blancs = *khadzh* ou *sig* = libère un pion + nouveau tirage

6 rouges + 2 blancs / 2 rouges + 6 blancs = *khmar* ("âne") = annule le coup précédent + nouveau tirage

4 rouges + 4 blancs = *bagra* ("vache") = progression de 4 cases + nouveau tirage

3 rouges + 5 blancs / 5 rouges + 3 blancs = progression de 5 cases

8 rouges = progression de 8 cases

8 blancs = progression de 8 cases

Décompte des coups (couleur de la face visible), d'après Pinto Cebrián:

• à l'ouverture

8 blancs = libère 8 pions

8 noirs = libère 4 pions

7 blancs + 1 noir = libère un pion

1 blanc + 7 noirs = libère un pion

4 blancs + 4 noirs = nouveau tirage

• dans le cours du jeu

1 blanc + 7 noirs = coup nul

2 blancs + 6 noirs = progression de 2 cases

3 blancs + 5 noirs = progression de 3 cases

4 blancs + 4 noirs = progression de 4 cases + nouveau tirage

5 blancs + 3 noirs = progression de 5 cases

6 blancs + 2 noirs = progression de 6 cases

7 blancs + 1 noir = progression de 7 cases

8 blancs = coup nul + nouveau tirage

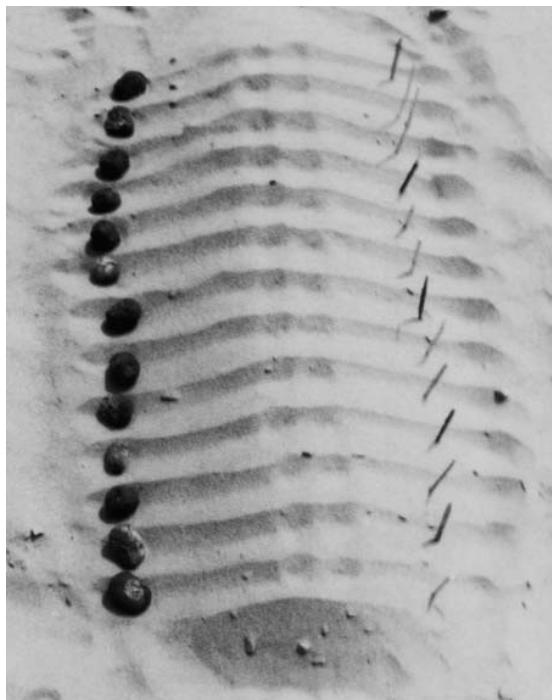


Fig. 3. Photo d'après Pinto Cebrián 1999: 49

sig du Tagant

Tagant, Mauritanie (Béart 1955: 429-430; Gana 1991: 191)

parcours en 4 rangées de 17 cases, 8 bâtonnets-dés

8 (?) pions / joueur

chacun parcourt sa rangée et revient par l'autre rangée (comme au trictrac); un pion qui arrive sur une case occupée élimine le pion adverse; quand les pions survivants arrivent au terme du parcours, chaque coup de 4 points élimine un pion adverse

le premier qui a éliminé tous les pions adverses gagne

assig

Trarza et Brakna, Mauritanie (Béart 1955: 430)

parcours en 4 rangées de 17 (?) cases, 8 bâtonnets-dés

8 pions / joueur

chacun parcourt sa rangée et revient par l'autre rangée (comme au trictrac); un pion qui arrive sur une case occupée élimine le pion adverse; quand les pions survivants arrivent au terme du parcours, chaque coup de 4 points élimine un pion adverse

le premier qui a éliminé tous les pions adverses gagne

- Variante du sig mauritanien non décrite (il n'est pas certain que ce jeu relève du type III, car Béart n'a pas perçu ces différences).

1.2. Parcours à 3 rangées**bheri-bakri** (“moutons et chèvres”)

“British Garhwal” (nord de l’Uttar Pradesh, région de Mussorie et Dehra Dun), Inde (Das Gupta 1927: 298-299 = 1999: 102-104)

parcours en 3 rangées de 8 cases, 4 cauris

8 pions / joueur

chacun parcourt sa rangée, puis les autres rangées vers l’extérieur; il faut faire 1 (*poâ*) pour faire démarrer chaque pion; le parcours se fait au gré des points des dés; un pion qui arrive sur une case occupée dans la rangée centrale ou dans la rangée de l’adversaire élimine le pion adverse; arrivés à la dernière rangée (opposée), les pions repartent dans la rangée centrale et ainsi de suite

le premier qui a éliminé le plus de pions adverses gagne

Décompte et appellation des coups (ouverture vers le haut):

1 ouverture = *poâ* = libère un pion = progression de 1 case + nouveau tirage

2 ouvertures = *do* = progression de 2 cases

3 ouvertures = *tin* = progression de 3 cases

4 ouvertures = *car* = progression de 4 cases

0 ouverture (i.e. dos seuls vers le haut) = coup nul

- Le *bheri-bakri* de l’Uttar Pradesh est le seul jeu à 3 rangées connu pour le continent asiatique.

deleb

Somalie (G. Marin, Somali games, In: *JRAI*, 1931, 508; Murray 1952: 96, 4.10.2.)

parcours en 3 rangées de n cases, 4 bâtonnets-dés
 n pions / joueur

chacun parcourt sa rangée, puis les autres rangées vers l'extérieur; il faut faire 1 point (*deleb*) puis d'autres points avec 3, puis 2 dés seulement pour faire démarrer chaque pion; le parcours se fait au gré des points des dés; un pion qui arrive sur une case occupée élimine le pion adverse; les *deleb* peuvent être différents; dès qu'ils ont atteint la 2e rangée, les pions peuvent être empilés et traités comme un pion unique (ils sont donc vulnérables); un *deleb* est nécessaire pour les dépiler; les pions arrivés sur la rangée de l'adversaire sont immobilisés tant qu'il y a d'autres pions en mouvement

le premier qui a éliminé les pions adverses et occupé le maximum de cases de la rangée opposée gagne

sig de Degache

Tunisie (Akkari-Weriemmi 1990: 317 et 318)

parcours en 3 rangées de 6, 12 et 6 cases, 4 (?) bâtonnets-dés
 (l'auteur ne donne pas d'autres détails)

○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○

sig 2 du Souf

Souf, Sahara algérien (Bellin 1960: n° 5, p. 10-11; Bellin 1963: 59-60; Gana 1991: 191)

parcours en 3 rangées de 6 cases, 6 bâtonnets-dés

joueur A ○ joueur B ○

6 pions / joueur

chacun parcourt sa rangée, puis la rangée centrale, la rangée la plus extérieure (celle de l'adversaire) et revient par le chemin inverse; il faut faire 1 point (*sig*) pour faire démarrer chaque pion; le parcours se fait au gré des points des dés; un pion qui arrive sur une case occupée élimine le pion adverse

○
○
○
○

sik 2 de Tidikelt

Tidikelt, Sahara algérien (Pâques 1964: 90-92; Gana 1991: 191)

parcours en 2 rangées de 12 cases (*diâr*) + 1 rangée centrale de 13, 4 bâtonnets-dés
 12 pions / joueur

chacun parcourt sa rangée, puis la rangée centrale et revient; il faut faire 1 (*sig*) pour faire démarrer chaque pion; le parcours se fait au gré des points des dés; un pion qui arrive sur une case occupée élimine le pion adverse

le premier qui a éliminé tous les pions adverses gagne

Décompte et appellation des coups (couleur de la face visible):

3 blancs + 1 noir = progression de 3 cases + nouveau tirage

Fig. 5. Sig de Degache d'après Akkari-Weriemmi 1990

2 blancs + 2 noirs = progression de 2 cases

1 blanc + 3 noirs = libère un pion – progression de 1 case

4 noirs = progression de 6 cases

4 blancs = progression de 4 cases

had

Algérie (Robert 1921: 66)

parcours en 3 rangées de 14 cases, 2 osselets

description incomplète

probablement, chacun parcourt sa rangée, puis la rangée centrale et revient; le parcours se fait au gré des points des dés

“le joueur qui arrive à faire sortir le premier les 14 jetons [= pions] est le vainqueur”

siga

Maures du Sénégal (R. Caillié, *Travels through central Africa [Journal d'un voyage à Tombouctou]*, 1830, cité dans Murray 1952: 96, 4.10.5.)

parcours en 3 rangées de 24 cases, 6 bâtonnets-dés

24 pions (?) / joueur

chacun parcourt sa rangée, puis les autres rangées vers l'extérieur; il faut faire 1 point (*siga*) pour faire démarrer chaque pion; le parcours se fait au gré des points des dés; un pion qui arrive sur une case occupée élimine le pion adverse

le premier qui a éliminé tous les pions adverses gagne

awa(ng)du

Dahomey (Bénin) (Murray 1952: 97, 4.10.6.)

parcours en 5 rangées de 12 cases, 6 cauris-dés

12 pions / joueur

chacun parcourt sa rangée, puis les autres rangées vers l'extérieur; il faut faire 1 point (*siki*) ou plus (*ogo, opoto*) pour faire démarrer chaque pion; le parcours se fait au gré des points des dés; un pion qui arrive sur une case occupée élimine le pion adverse

le premier qui a éliminé tous les pions adverses (sauf un ou deux) gagne

- Jeu observé en 1951 à Lagos par K.C. Murray; les joueurs étaient des “pêcheurs des environs de Porto-Novo, Dahomey”.

II. Parcours avec capture dans un deuxième temps

“jeu de la hyène” (li'b el-merafib)

Arabes du Soudan (Davies 1925: 145-146; Murray 1952: 143-144, 6.5.8.; Bell 1979: I, 12-14; Gana 1991: 188)

parcours en spirale, nombre de cases quelconque (> 80), 3 bâtonnets-dés

départ = village; arrivée (au centre de la spirale) = puits

1 pion (“mère”) / joueur

il faut faire 1 point (*taba*) pour démarrer; le parcours se fait au gré des points des dés (sauf *taba*, qui ne fait pas avancer mais ouvre un compte à part); pour arriver au puits, il faut faire le nombre exact de points (ou payer la différence en *taba*);

arrivé au puits, le pion-mère doit payer à nouveau 2 *taba*, puis fait le parcours inverse; revenu au départ, le pion devient "hyène": ses déplacements sont doublés et ce pion promu peut capturer les pions adverses simples ("mères"); le premier à ramener son pion promu au départ a gagné

sîg wa-duqqân de Houmt al-Arbâh (Djerba)

Île de Djerba, Tunisie (Akkari-Weriemmi 1990: 310-315)

parcours carré ($4 \times 4 + 4$) avec une extension, 20 cases, 4 bâtonnets-dés

départ = "maison de la sorcière"; arrivée = *Kaaba*

1 pion (*bû* “père”) / joueur

il faut faire 1 point (*sig*) pour démarrer; on avance d'une case chaque fois qu'on fait un *sig*; “l'ogresse” (*ghoula*) ne peut dépasser la case 15 (“repos”); le gagnant (celui qui est arrivé le premier à la *Kaaba*) fait marcher “l'ogresse” dont les déplacements sont illimités; “l'ogresse” peut capturer les pions adverses simples et les entraîner en arrière ou les bloquer

Décompte et appellation des coups (couleur de la face visible), d'après Akkari-Weriemmi:

1 vert + 3 blancs = *tlatá* ("trois") = progression de 3 cases

2 verts + 2 blancs = *duqqân* = coup nul

3 verts + 1 blanc = *sig* = libère un pion – progression de 1 case + nouveau tirage

4 blancs = *arba'* ("quatre") = progression de 4 cases + nouveau tirage

4 verts = *stût* (ar. *sitta* "six") = progression de 6 cases + nouveau tirage

- La parenté avec le *sig* du Souf (Sahara algérien), de type III, est manifeste; mais celui-ci est probablement une version simplifiée.

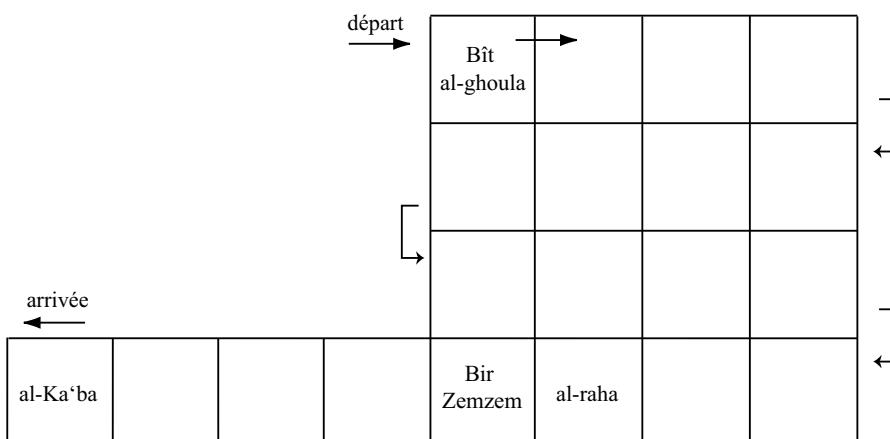


Fig. 6. *Sîg wa-duqqân* de Houmt al-Arbâh (Djerba) d'après Akkari-Weriemmi 1990

sîg wa-duqqân de Houmt Taourit (Djerba)

Île de Djerba, Tunisie (Akkari-Weriemmi 1990: 315-318)

parcours en spirale, nombre de cases quelconque (> 80), 4 bâtonnets-dés

départ = “maison de la sorcière”; arrivée = *Kaaba*

1 pion (*klâb* “chien”) / joueur

il faut faire 1 point (*sîg*) pour démarrer; on avance d'une case chaque fois qu'on fait un *sîg*; la “sorcière” ne peut aller sur les 3 ou 4 dernières cases

le gagnant (celui qui est arrivé le premier à la *Kaaba*) fait marcher la “sorcière” dont les déplacements sont illimités; la “sorcière” peut capturer les pions adverses simples et les entraîner en arrière ou les bloquer

Décompte et appellation des coups: identique au précédent, sauf *duqqân* = progression de 6 cases

sîg de Djerba, 3

Île de Djerba, Tunisie (Gana 1991: 200)

parcours sur damier, 10 x 10 cases, 4 bâtonnets-dés

départ = “maison de la sorcière”; arrivée = *Kaaba*

1 pion (“père”) / joueur

il faut faire 1 point (*sîg*) pour démarrer; le parcours se fait au gré des points des dés; il y a 3 cases-obstacles et 3 cases-refuges (où la “sorcière” ne peut aller)

le gagnant (celui qui est arrivé le premier à la *Kaaba*) fait marcher la “sorcière” dont les déplacements sont illimités; la “sorcière” peut capturer les pions adverses simples et les entraîner en arrière ou les bloquer

- K. Gana se contente de montrer un diagramme “d’après nos observations”; celui-ci suppose un parcours en méandres sur un damier à 100 cases.

sik 1 du Tidikelt

Tidikelt, Sahara algérien (Béart 1955: 428-429; Gana 1991: 190)

parcours en spirale, 36 cases, 4 bâtonnets-dés

départ = “banque”; arrivée (au centre de la spirale) = “jardin” (+ “feu” au centre du jardin)

1 pion / joueur

il faut faire 1 point pour démarrer; le premier arrivé au “jardin” repart dans l'autre sens et capture les pions adverses pour les jeter dans le “feu”

siryu 3

Tabebala, Sahara algérien (Champault 1969: 353-355: siryu 3)

parcours en “hélice”, 32 cases, 6 bâtonnets-dés

départ = “enfer”; arrivée (au centre ?) = “paradis”

1 pion (?) / joueur

il faut faire 5 points (sir) pour démarrer; le parcours se fait au gré des points des dés (l'auteur ne donne pas d'autres détails)

le premier à amener son pion à l'arrivée a gagné

ishighän

Agadez, Niger (Casajus 1988: 35-37)

parcours en spirale, nombre de cases quelconque (non précisé), 4 bâtonnets-dés (*ishighän*, sing. *eshigh*)

départ = “dune”; arrivée (au centre de la spirale) = “Agadez”

1 pion / joueur

le parcours se fait au gré des points des dés (sauf $2B + 2N = 0$, qui bloque); le joueur arrivé au centre retire son pion et peut alors faire avancer la “hyène” (*tōzori*); la “hyène” peut entraîner les pions restants avec elle et les capturer; tous les joueurs arrivés au centre peuvent faire avancer la “hyène” (NB: “l’hyène” n’est pas attribuée à un joueur particulier”)

Décompte et appellation des coups (couleur de la face visible):

3 blancs + 1 noir = *äys mällän* (“cheval blanc”) ou *taghidit* (“chevrette”) = progression de 5 cases + nouveau tirage

2 blancs + 2 noirs = *ejad* (“âne”) ou *anabag* (“chute”) = coup nul

1 blanc + 3 noirs = *äys kawalän* (“cheval noir”) = progression de 9 cases + nouveau tirage

4 noirs = *äläm* (“chameau”) ou *addäbbät* (“coup”) = progression de 80 cases + nouveau tirage

4 blancs = *tas* (“vache”) = progression de 20 cases + nouveau tirage

On peut aussi attraper au vol les bâtonnets et cela rapporte des points supplémentaires...

nama

Mali (Béart 1955: 430-431)

parcours = 3 rangées de 30 cases, dés = 4 demi-coques d’arachide

départ = “salle de départ”; arrivée = “salle d’arrivée”

1 pion / joueur

il faut faire 1 point pour démarrer; le parcours se fait au gré des points des dés

arrivé à la “salle d’arrivée”, le pion est promu et devient “hyène”: les déplacements sont doublés et ce pion promu peut capturer les pions adverses simples; des comptines (et des points particuliers) accompagnent les mouvements de la “hyène”

III. Parcours simples

sig, siryu ou “Voyage à La Mecque”

Souf, Sahara algérien (Bellin 1960: n° 4, p. 7-9; Bellin 1963: 56-59: sig 1; Gana 1991: 190); Tabelbala, Sahara algérien (Champault 1969: 353-355: siryu 2)

parcours rectangulaire avec une extension, 31 cases, 6 bâtonnets-dés

départ sur case 1; arrivée (au sommet) = la “Kaaba” de La Mecque, précédée des cases “Médine” et “Le Caire”

3 pions (“père”, “mère”, “djinn”) / joueur

il faut faire 1 point (*sig*) ou 5 points (*sir*) pour démarrer; le parcours se fait au gré des

points des dés, mais les points du “djinn” comptent double; un pion dépassé doit revenir au départ (et faire *sig* pour redémarrer); la case 13 (“minaret”) est un accident; points spéciaux pour parcourir les dernières cases et arriver à la “Kaaba”

le premier à amener ses 3 pions à la Kaaba a gagné

- la parenté avec le *sig* de Houmt al-Arbâh (Djerba), de type II, est manifeste; mais ici pas de “sorcière”...

“paradis”

Mali (Béart 1955: 432; Alreau *et al.* 1964: s.v.)

parcours en 9 ou 10 cercles concentriques, 4 bâtonnets-dés ou 4 cauris ou 2 coques d’arachide

arrivée (dernier cercle intérieur) = “paradis”

1 pion (“père”) / joueur

il faut faire 1 point pour démarrer; les pions doivent faire le parcours 3 fois

le premier arrivé au “paradis” au bout de ses 3 courses a gagné

ahimé

Dahomey (Bénin) (Béart 1955: 433-434)

parcours en spirale fermée (on franchit les 7 ou 10 spires), 1 bille-devinette

arrivée = dernier cercle intérieur (“marché”)

1 pion / joueur; 4 joueurs

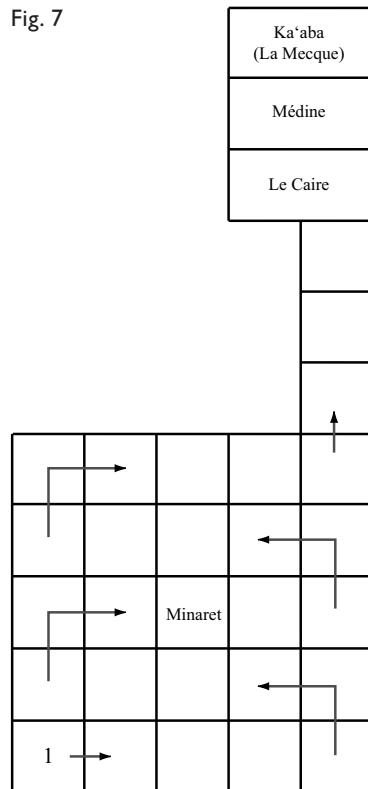
chaque joueur cache à tour de rôle 1 bille dans une de ses deux mains; le suivant doit deviner dans quelle main se trouve la bille et s’il trouve, il avance son pion d’une spire; sinon, c’est le premier qui avance

le premier arrivé au centre (“marché”) prend une des 3 boulettes; celui qui n’en trouve plus a perdu

- Ce jeu est un curieux mélange de deux mécanismes: le parcours et la devinette (“jeux à deviner”, “guessing games”).

- Béart s’étonne de la disposition de ces tabliers de jeu: “ces spirales non fonctionnelles se rencontrent de la Guinée à la Nigéria”; il “pense à la survivance du diagramme d’un jeu de l’oie disparu”.

Fig. 7



Le “Voyage à La Mecque”

ahi

Dahomey (Bénin) (Béart 1955: 435)

parcours en spirale fermée (on franchit les 12 ou 10 spires), 1 bille-devinette
arrivée = dernier cercle intérieur (“marché”)

1 pion / joueur; 2 joueurs

chaque joueur cache à tour de rôle 1 bille dans une de ses deux mains; le suivant doit deviner dans quelle main se trouve la bille et s'il trouve, il avance son pion d'une spire; sinon, c'est le premier qui avance

le premier arrivé au centre (“marché”) prend une des 3 boulettes; celui qui n'en trouve plus a perdu

odjo, ilé oba (Bénin), kékéréba (Guinée)

Dahomey (Bénin) et Guinée (Béart 1955: 435)

parcours en spirale fermée (on franchit les 7 spires), 1 bille-devinette
départ sur carré; arrivée = dernier cercle intérieur (“marché”)

1 pion / joueur; 2 ou 4 joueurs

chaque joueur cache à tour de rôle 1 bille dans une de ses deux mains; le suivant doit deviner dans quelle main se trouve la bille et s'il trouve, il avance son pion d'une spire; sinon, c'est le premier qui avance

ashere

Yorubas du Nigéria (Murray 1952, 14, n. 2)

jeu observé en 1951 par K.C. Murray

parcours en 7 cercles concentriques, 1 bâtonnet-devinette

arrivée = dernier cercle intérieur

1 pion / joueur

chaque joueur cache à tour de rôle 1 bâtonnet dans une de ses deux mains; le suivant doit deviner dans quelle main se trouve le bâtonnet et s'il trouve, il avance son pion d'un cercle; sinon, c'est le premier qui avance

le premier arrivé au centre a gagné

- Béart cite pour sa part nombre de jeux similaires (Béart 1955: 432): *gbâ to* et *kpé-dodo mina* et *pla* du Mali, *kplao* de Toffo, *gbag ba tita gbatita* au sud du Togo et du Bénin, *ahi* du Dahomey (Bénin).

- *ashere* paraît être une altération de *ishighän*, lui-même issu de *sîg*.

nom inconnu

Djenné, Dahomey (Bénin) (Béart 1955: 432-433)

parcours circulaire avec diagonales, 15 ou 25 cases, 2 coques d'arachide

1 pion (?) / joueur

les pions doivent faire le parcours entier

le premier revenu au départ a gagné

IV. Jeux de parcours indéterminés

uturu uturu kaida

Saint-Louis, Sénégal (Béart 1955: 430)

parcours en ligne ou en cercle, nombre de cases non précisé, 2 cauris-dés

7 joueurs

1 pion ("cheval") / joueur

"s'apparente au jeu précédent [l'*assig* du Trarza et du Brakna], mais est beaucoup plus simple" (il n'est pas certain que ce jeu relève du type II, car Béart n'a pas perçu ces différences)

Références

- Akkari-Weriemmi, Jenina 1990. Les jeux traditionnels de Jerba, In: *IBLA*, t. 54, n° 166: 297-320.
- Alleau, René et al. 1964. *Dictionnaire des jeux*, Paris.
- Béart, Charles 1955. *Jeux et jouets de l'Ouest africain*, Dakar, 2 vol.
- Bell, Robert Charles 1979. *Board and table-games from many civilizations*. Revised edition, New York.
- Bellin, Paul 1960. *Le damier d'Abdallah: trésor des jeux d'enfants sahariens: arabes souâfa et ch'amba, noirs, Kel Djanet, touareg Ajjer et Hoggar*, Privas (Ethnographie saharienne).
- Bellin, Paul 1963. L'enfant saharien à travers ses jeux, In: *Journal de la Société des Africanistes*, XXXIII: 47-103.
- Casajus, Dominique 1988. Jeux touaregs de la région d'Agadez [Niger], In: *Journal des Africanistes*, 58, n° 1: 23-49.
- Champault, Dominique 1969. *Une oasis du Sahara nord-occidental: Tabelbala*, Paris.
- Culin, Stewart 1898. *Chess and playing cards*, Washington, D.C. (= U.S. National Museum Annual Report for 1896, vol. II: 665-942).
- Das Gupta, Hem Chandra 1927. Two types of sedentary games prevalent in British Garhwal, In: *Journal & Proceedings of the Asiatic Society of Bengal*, n.s., XXIII: 297-299; réimprimé dans N. Ray, A. Ghosh, éd., *Sedentary games of India*, Calcutta, s.d. (1999): 101-104.
- Davies, R. 1925. Some Arab games and puzzles [riddles], In: *Sudan Notes and Records*, VIII: 137-152.
- Doutté, Edmond 1905. *Merrâkech*, Paris.
- Gana, Kamel 1991. De la transculturalité des figures ludiques, In: *IBLA*, t. 54, n° 168: 179-202.
- Goichon, A.-M. 1927-31. *La vie féminine au Mzab*, Paris, 2 vol.
- Hyde, Thomas 1694. *Mandragorias seu Historia shahiludii (De ludis orientalibus libri duo: 1. Historia shahiludii; 2. Historia nerdiludii)*, Oxford.
- Lane⁵, Edward William 1860. *An Account of the manners and customs of the modern Egyptians, written in Egypt during the years 1833, -34, and -35, partly from notes made during a former visit to that country in the years 1825, -26, -27, and -28*, 5e éd., Londres (1ère éd. Londres, 1836).

- Murray, Harold J.R. 1952. *A history of board games other than chess*, Oxford.
- Niebuhr, Carsten 1774. *Carsten Niebuhrs Reisebeschreibung nach Arabien...*, I, Copenhague.
- Pâques, Viviana 1964. *L'arbre cosmique dans la pensée populaire et dans la vie quotidienne du nord-ouest africain*, Paris.
- Pinto Cebrián, Fernando 1999. *Juegos saharauis para jugar en la arena: Juegos y juguetes tradicionales del Sáhara*, Madrid.
- Robert, Achille 1921. Jeux et divertissements des indigènes d'Algérie (région de Bordj-bou-Arréridj), In: *Revue africaine*, n° 306-307: 62-84 (= Jeux et jouets d'enfants algériens, *Outre-Mer*, IV, 1932: 155-173).
- Rosenthal, Franz 1975. *Gambling in Islam*, Leyde.
- Tait, William John 1982. *Game-boxes and accessories from the tomb of Tut'ankhamûn*, Oxford (Tut'ankhamûn Tomb Series, VII).

Notes

1. Cf. Jean Quéméneur, Le jeu de la kharbga, In: *IBLA*, VII, 1944: 463-471. C'est le même jeu que la "seega" ou *siga* en Égypte.
2. Par ex., Ch. de Foucauld [†1916], *Dictionnaire touareg-français: Dialecte de l'Ahaggar*, Paris, 1951-52, t. 4, s.v. *éṣir*; G. Boris, *Lexique du parler arabe des Marazig*, Paris, 1958, s.v. *sig*. Est-ce là le sens premier du mot ou un "appauvrissement"?
3. Si ce n'est, bien sûr, dans le monde scandinave. Voir les contribution de Michaelsen, Næsheim et Borvo dans ce même numéro.
4. Sans modification dans la nouvelle édition révisée (1999).
5. *Jouer dans l'Antiquité*, Marseille, 1991, p. 128-129.
6. Il semble que Niebuhr ait inversé les appellations: *duk et-talâṭe* devrait valoir 3, *duk et-neyn*, 2.
7. Lane 1860: "When one person throws four, he is called the sultan."

Annexe

Deux exemples détaillés de jeu de parcours avec capture directe.

issiren (ishighän)

Bellin 1963: n° 28, p. 73-74.

"Le jeu consiste à prendre tous les pions du joueur adverse. Il se joue avec six baguettes de bois vert – *issir* – coupées par le milieu et, de ce fait, présentant une face ayant gardé son écorce, verte – *tesedefi* – et une face ligneuse – *temeli*. Ces baguettes tiennent lieu de dés.

Le damier a ici 48 cases (12 x 4) [...].

Position des pions au départ.

La position des pions au départ est indiquée par la figure 16.

Progression des pions.

Le premier joueur fait avancer ses pions comme l'indique la figure 17 et le deuxième comme l'indique la figure 18.

Sortie des pions.

Pour pouvoir faire sortir chaque pion de la case qu'il occupe au départ, les joueurs doivent faire 4 'vert' (face verte de la baguette) et 2 'blanc' (face ligneuse). Ce coup de dés est appelé *tabarat* (petite fille). Le joueur qui le réussit dit '*suid*' ('je bois').

Coups de dés.

6 'vert' – *setta* [ar. 'six'] – je progresse de 6 cases.

6 'blanc' – *wamellen* (sultan) – je progresse de 4 cases.

5 'vert' 1 'blanc' – *smus* – je progresse de 5 cases.

4 'vert' 2 'blanc' – *tabarat* (petite fille) – 'feu vert' libérant un pion – je progresse de 1 case.

3 'vert' 3 'blanc' – *qarad* [berbère 'trois'] – je progresse de 3 cases.

2 'vert' 4 'blanc' – *alcu* – je progresse de 2 cases.

1 'vert' 5 'blanc' – *ien* – je progresse de 1 case.

Les coups de dés *tabarat*, *setta*, *wamellen*, *smus*, autorisent à rejouer autant de fois qu'on ne fait pas *qarad*, *alcu* ou *ien*.

Prise.

On prend le pion du joueur adverse qui se trouve dans la case où l'on arrête un de ses propres pions.

Le damier n'est pas carré, et il y a absence de rigueur, de symétrie très nette, dans la manière de compter les points. Comme nous l'avons fait pour le sig des Cha'mba, nous avons établi un tableau récapitulatif :

<i>temeli</i>	:	0	1	2	3	4	5	6
<i>tedesefi</i>	:	6	5	4	3	2	1	0
<i>Points</i>	:	6	5	1	3	2	1	4

A première vue, aucun ordre n'apparaît ici. Cependant, on peut énoncer une loi générale : le pion progresse d'un nombre de cases égal au nombre de baguettes dont la face *tedesefi* [verte] est apparente. Il y a deux exceptions : *tabarat* (4 verts-2 blancs) qui ne donne qu'un point, mais accorde le privilège du départ; et *wamellen* qui vaut seulement 4 points."

sig du Sahara occidental (inédit)

Ces règles ont été recueillies à Ekaterinbourg (Russie) en 1993 par le Pr. Alexey Lobashev – que je remercie pour cette contribution – auprès d'un de ses élèves, Mohammed Lamin Salik, de Smara (Sahara occidental), alors âgé de 23 ans. Je livre ici cette description inédite (traduite en français) :

"Le jeu est joué par des adultes (hommes et femmes) et parfois par des adolescents.

Il se joue avec 8 bâtonnets-dés. Un bâtonnet s'appelle *siga*, *sig* étant le pluriel de *siga*. Chaque bâtonnet fait environ 25 cm de long. L'épaisseur d'une baguette entière, avec

laquelle on fait deux bâtonnets-dés, est à peu près celle d'un doigt. La baguette est fendue non pas par le milieu mais tout du long.

Le côté plat du bâtonnet est peint en rouge. Sur l'autre face, l'écorce est ôtée et le bâtonnet garde sa couleur naturelle. Le jeu est joué à quatre, deux contre deux. Il est fréquent qu'une équipe utilise des allumettes et l'autre, des cailloux.

Le tablier du jeu est fait de sable et a la forme d'une tuile canal à rebords [fig. 8]. Ce tablier a la largeur d'un bâtonnet-dé. Sur cette 'tuile', on trace des lignes parallèles avec deux doigts [voir photo fig. 3]. Malheureusement, ni mon informateur ni ses camarades étudiants à Moscou n'ont pu se rappeler le nombre exact de lignes – ils disent environ 20, ou entre 20 et 25. Le long de chaque ligne, 4 trous sont faits avec le doigt à égale distance – deux trous sont faits sur les rebords et deux autres sur le sommet de la 'tuile'.

Des allumettes sont placées dans tous les trous de la rangée extérieure d'un rebord et des cailloux sont posés dans tous les trous de la rangée extérieure de l'autre côté. Les joueurs s'assoient l'un en face de l'autre de part et d'autre du tablier afin de laisser de la place pour lancer les bâtonnets. Le premier à jouer est n'importe quel joueur. Les partenaires d'une même équipe lancent les dés l'un après l'autre, puis vient le tour de la seconde équipe. Les points des dés sont les suivants:

- 1) *Khadzh* ou *sig* – 7 rouges et 1 côté naturel, ou un rouge et 7 côtés opposés;
- 2) *Khmar* (traduit par 'âne') – 6 rouges et 2 côtés naturels ou 2 rouges et 6 côtés opposés;
- 3) *Bagra* (traduit par 'vache') – 4 rouges et 4 côtés naturels;
- 4) Les autres points (3 rouges et 5 naturels ou 5 rouges et 3 naturels, 8 rouges ou 8 naturels) n'ont pas de noms.

Un *khadzh* permet de rejouer (autant de fois que le *khadzh* est répété) et donne le droit de déplacer une des pièces en position initiale. Pour différencier les pièces qui ont le droit de se déplacer, celles-ci sont mouillées avec de l'eau. Malheureusement, mon

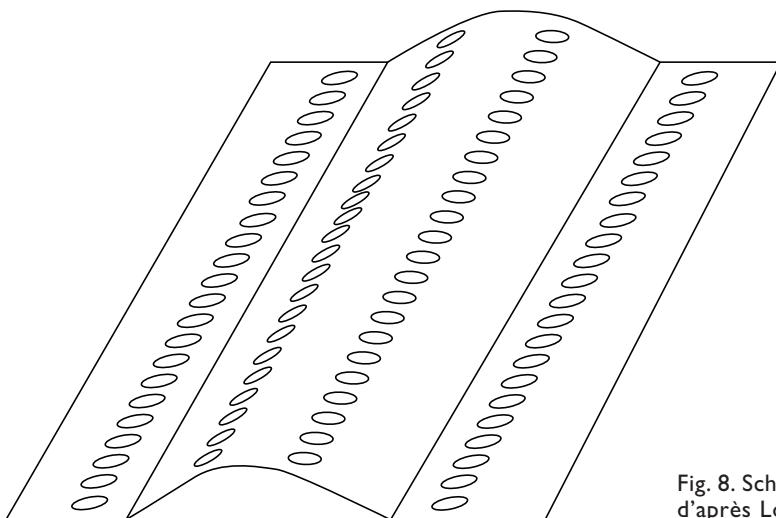


Fig. 8. Schéma du *sig*
d'après Lobashev.

informateur ne peut se rappeler comment un *khadzh* est utilisé une fois que toutes les pièces d'un camp ont été libérées.

Un 'âne' annule le coup précédent et ne permet pas de déplacer des pions, mais permet de rejouer autant de fois.

Un *bagra* donne le droit de déplacer une pièce mouillée de 4 cases et permet de rejouer. Les points 8-0 ou 0-8 donnent le droit de déplacer une pièce mouillée de 8 cases, les points 3-5 ou 5-3 donnent le droit de déplacer une pièce mouillée de 5 cases. Par exemple: *khadzh*, suivi de *khmar*, puis de *bagra*, et à nouveau *khmar*, *khadzh*, *bagra*, 3-5. Le dernier *khadzh* donne le droit de déplacer une pièce, et si c'est la seule pièce mouillée elle peut être déplacée de 4 cases (grâce au dernier *bagra*) puis de 5 autres cases à cause du 3-5.

Les pièces se déplacent le long de la rangée où elles étaient initialement posées de la droite vers la gauche, puis elles tournent en zigzag. Si une pièce se pose sur une case déjà occupée par une pièce adverse, cette dernière est 'tuée'.

Si le point permet de déplacer plusieurs pièces, dans ce cas, on ne peut dépasser ses propres pièces ou occuper des cases que l'on occupe déjà; mais les pièces adverses peuvent être sautées. Une fois arrivées dans la rangée initiale de l'adversaire, ses propres pièces ne peuvent être capturées. Les pièces qui atteignent la dernière case inoccupée de la rangée adverse y restent. Le vainqueur est l'équipe à qui il reste plus de pièces que l'autre. Il peut y avoir match nul."

Remerciements

Un grand merci à Alexey Lobashev pour sa contribution et pour l'heureuse découverte, à Madrid, du livre de Pinto Cebrián; à Peter Michaelsen et Ulrich Schädler pour leur lecture attentive et leurs remarques judicieuses.

An Arab Game in the North Pole? /

Thierry Depaulis

The impressive so far unpublished or very little known material that is presented in the preceding pages show one evidence: the Sámi game *sáhkku*, the Norwegian and Danish games *daldøs* and *daldøsa*, and the *tâb* group of games in the Islamic world belong to the same category of games, those that I call ‘race games with direct capture’. They share so many common features that one is led to wonder about the possible links between the Nordic games and the Arab-Muslim ones. In other words did *daldøs(a)* and *sáhkku* come from the Muslim world, or the other way round? Or are they independent inventions?

Let us consider first the Sámi (Lapp) game. Alan Borvo has three hypotheses regarding the origin of *sáhkku*: a) the Viking track; b) the Pomor track; c) the Kvaen track. I do not think the last two are likely since a borrowing from the Russian Pomors or from the Finnish Kvaens would mean that *sáhkku* would have been the prototype of the Norwegian and Danish games, a direction that is hard to follow. *Sáhkku* clearly appears to be an offshoot of *daldøs(a)*, rather than the contrary. That the Sámi game was borrowed from a Scandinavian model is evidenced by the many common features *sáhkku* shares with *daldøs(a)*: same general shape, same basic rules, *same very special dice*. As Borvo himself states, the Viking track is “the most satisfactory hypothesis”.

Even if the “king”, *sáhkku*’s most original feature, is “a pure Sámi addition to the *daldøs(a)*-type games” (Borvo), it obviously draws on the Scandinavian culture: its very name (*gonagas*) is derived from the Norwegian *konge*, “king”.⁽¹⁾ And Borvo remarks: “The presence of the king and king’s sons in *sáhkku*, in relationship to the old Viking *hnefatafl* ones, seems to be another favourable argument.”

We are lucky to know two representatives of this Scandinavian prototype: *daldøsa* in Norway and *daldøs* in Denmark. One may be surprised to find them at such a long distance from Lapland: even the Norwegian game is known in southern Norway only, that is 1,300 km far from the Sámi land. But this, I think, is not a problem: not only *daldøs(a)* may have had a wider distribution at an earlier stage,⁽²⁾ but these games seem to have been spread by sailors from coast to coast, which would explain long-distance travels.

We may assume that the Scandinavian peoples formerly knew a three-row *tâb*-type game of which only *daldøs* and *daldøsa* have survived long enough to leave traces. Both games show a remarkable similarity with their Arab counterparts. If we do not take into account the random generators – two or three prismatic four-sided dice with more or less pyramidal ends in Northern Europe, from three to eight stick-dice in the Middle-East and North Africa – and the materials – which vary from wooden board and pegs to simple lines and holes traced on the ground, with matches and pebbles as gamespieces –, the games are basically the same. And it is not difficult to find an exact equivalent to *daldøs(a)* in the large family of *tâb* games. My own contribution shows that three-row games are common in North Africa (see “I.2. Parcours à 3 rangées”).

So the question is: where did the Scandinavian peoples get their three-row ‘race games with direct capture’ from? It is tempting to answer: from the Arab-Muslim world where *tāb* games of all kinds are so widespread. However, when games travel they generally go from an area to another but they need direct (or semi-direct) contacts; or at least a chain of contacts.

In this case one thing is striking: we have no trace whatsoever of any *tāb*-type game in Europe.⁽³⁾ So we have to suppose these games were borrowed from direct (or semi-direct) contacts between a Northern – actually Scandinavian – people and the Arab-Muslim world. The only period and the only historical opportunity for the Scandinavian and Islamic worlds to have been in close contact for a long while was in Viking times when the so-called Varangians – or ‘eastern’ Vikings, mostly from Sweden – settled in what is now Russia and, following the Volga and Dnieper rivers, went to the Black Sea, serving as mercenaries for the Byzantine Empire (the “Varangian guard”) and trading with the Khazars and the Arabs as well. These times took place roughly between the mid-9th century and the late 11th century.

While Viking expansion in the West was mainly driven by Danes and Norwegians, the Swedes turned themselves to the Baltic area and the Slavic hinterland. By the 2nd half of the 9th century they had founded Novgorod, and one Rurik is said to have built up the ‘Rus’ state. From Kiev, which they took for their capital city, the ‘Rus’ went further south, along the Dnieper river and met not only the Byzantines but also Arab and Khazar merchants who were trading around the Black Sea and the Caspian Sea.

Since 860 the Vikings had been trying to conquer Constantinople many times. In 911 a treaty was signed between Byzantium and the ‘Rus’: recognizing the fighting qualities of the Scandinavians the Byzantine Emperor recruited them as mercenaries to form his personal guard. From then on the Greek sources call them ‘Varangians’ (Greek Βαράγγιοι) a word whose exact meaning is not fully understood.⁽⁴⁾

While these Varangian soldiers fought on behalf of the Byzantines against Byzantium’s enemies, other Swedes, journeying south from Russia, followed other routes directly east to the lands of the Volga Bulgar tribes, the rich Khazar kingdom (7th–10th century) – north of the Caucasus, between the Don and the Volga rivers – and up to Baghdad. Although direct contacts between the Scandinavians and the Arabs seem to have been scarce, the Varangians were extremely fond of Abbasid silver coins they brought back to their native country in large numbers. Beside Byzantine and Arab sources the most spectacular evidence of the Varangian wanderings is given by the many Islamic coin hoards that are to be found in Scandinavia: about 70,000 Arab silver *dirhems* have been unearthed in Sweden, while over 5,000 have been found in Denmark and a few hundred in Norway (Kromann & Roesdahl 1996: 15). Not surprisingly Byzantine coins are in much smaller numbers: the Varangians hoarded the Abbasid coins but spent their pays in Greek currency buying goods – silk, jewels and other luxury items – in Byzantium (Morrisson 1981: 136). During the 11th century this eastern trade declined and the flow of Arab coins dries up; from 1066 to the end of the century the Viking element seems to fade out in the region, and by the turn of the century the “Varangian guard” does not comprise any more Scandinavian mercenaries.

What is important in this story is not only the Viking presence in the East, it is also the travels back to Scandinavia. Indeed most of the Vikings who went as far south as the Abbasid Caliphate returned home. One of the best documented single adventures is that of Haraldr Hardrádi (1015-1066), who became a notable commander of the “Varangian guard”, campaigned in Sicily, Italy and Bulgaria for several years, went back to Norway in 1047 and took over the throne, fighting against Denmark until his death at York while trying to conquer England (Haywood 1996: 124-5). Not only coin hoards, but runic inscriptions in Scandinavia attest these travels back to homeland.

So direct contacts did exist between the Vikings and the Arabs, but since the main settlement of Scandinavian people, apart from Russia, was within the Byzantine Empire, where the Varangians seem to have formed a significant community between 911 and 1066, it may be assumed that it is there that the Vikings learnt to play an Arab game before bringing it back to Scandinavia.

We have no evidence of *tāb* in the Islamic world before the early 14th century but this does not mean it did not exist in earlier times. It is quite sensible to imagine the game was known to the Arabs as far back as the 10th century. And it is not unreasonable to accept that the Islamic game was introduced to Byzantium, like chess whose introduction was assigned to the ‘Assyrians’ by Anna Komnenos in 1148 (*Alexias VI* 3,1).

Judging from what are now *daldøs*, *daldøsa* and even *sáhkku*, we can conclude that the Nordic basic game was modelled on a three-row simple prototype. Was this game known to the Byzantines? It is impossible to say, but it may reasonably be assumed that an earlier three-row form predated the later four-row games that are popular in the Near-East, at least since the 17th century (Hyde).

If this “Varangian” hypothesis is attractive, it is difficult to prove. No written or archaeological evidence of such a game has been brought out from Byzantium, of which we know so little as far as mind games are concerned, or from Russia. (But the latter is not necessary: the Varangians may have brought their ‘treasures’ back home without leaving traces of them along the Dnieper.) Moreover, *tāb* games are made of very ephemeral material: wood in Northern Europe, sand and twigs in the Near-Eastern and North-African examples. How could they leave any lasting traces?

However, more important objections can be made to the theory. One is that most of the Varangians were Swedes whereas *daldøs(a)* has only been recorded in Denmark and Norway. But in Viking times these frontiers were not as pronounced as they are today. Danes, and even Norwegians, may have participated in Varangian raids to the South, while Swedes mixed with their Western brothers to raid the Atlantic coasts. We also have evidence of links between the Danes and Byzantium. The Danish kings were so impressed by the Byzantium coinage that they struck their coins copying Byzantine models. According to Cécile Morrisson (Morrisson 1981), the Emperor Basil II’s *miliaresion* was imitated in Denmark in the early 11th century. As we have seen Islamic coins have been found by thousands in Denmark too, although they are supposed to have come through Sweden.

But we need not search any direct connection between Denmark and Byzantium. It has been clearly shown that the Danish, Norwegian, and Sámi games all have very coastal

locations. Borvo underlines “the remarkable present geographical concentration of the game in the Arctic shores of Troms and Finnmark”, while Næsheim and Michaelsen insist too on the maritime settlement of their respective games. The boat-shape and peg-system features of *daldøs* and *daldøsa* add to the argument: they clearly signal a sailors’ coast-to-coast diffusion. Such a route, starting from southern Sweden and spreading to Jutland and south-west Norway is simple to imagine. This would explain why the game seems to be unheard of in inland Scandinavia.

Another difficulty is the still undocumented immense time-gap between Viking times and the earliest references to any of the Nordic games. These appear to be quite late: some *såhkku* words were published in 1841 but a full description had to wait for J.A. Friis’s *Lappisk mythologi, eventyr og folkesagn* of 1871. The earliest allusion to *daldøs* is mentioned in Espersen’s *Bornholmsk ordbog*, written by 1856 (published in 1908), and the first clear reference to the game is to be found in J.P. Jacobsen’s novel *Fru Marie Grubbe* of 1876 (Michaelsen, this vol.). For Norwegian *daldøsa*, a first note about it appeared in 1968, but it is essentially Alf Næsheim’s first article in 1990 which really publicized it.

All this would seem to be ridiculously late if local traditions would not unanimously date back to the early 19th century. There is no reason to dismiss them, specifically when one considers the crude aspect of the games. More crucial is the case of Bornholm, a Danish island south of Sweden, where the game had already died out by the mid-19th century when the linguist J.S.C. Espersen (1812-1859) collected the saying *spilla daldøs* (“to lose one’s possession by speculation”). This means the game had been known there from long ago. The same may have happened in many other parts of Scandinavia without even leaving any trace. It is nevertheless interesting to note the geographical situation of Bornholm, so close to Sweden (see map p. 39).

Lastly, and probably more consistently, there is the Danish-Norwegian word *daldøs(a)*. Although I don’t think it offers any clue towards the geographical origin of the game, it clearly points to an early, “medieval” but post-Viking, existence of the game in Scandinavia. According to Michaelsen *daldøs* is made out of two words: *dal* + *døs*. He relates *døs* to Old French *deus* (“two”), explaining it as a Danish borrowing from Middle Low German *dus*, itself derived from the French. The second term, *dal*, is more obscure, but may be explained in the light of an old English word *daly* whose meaning was “knucklebone”, “small piece of bone”, whence “die”. It is hard to believe that *dal* is derived from English: the other direction seems more reasonable because of the strong influence of Viking culture on the Anglo-Saxon (or Old English) language.

Traditional recreations evolved very slowly, and most of the games that were recorded in the 19th century, at least in the first half of it, have been in existence for centuries. Modern times have seen few inventions before c.1850. So, even if we have only late accounts, we can confidently assign *daldøs* a longer life than a few centuries.⁽⁵⁾ In all case it is not unwise to suppose *daldøs* was played in the 17th century as Jacobsen assumed – probably with serious reasons – in his novel.

* * *

There are, however, alternative hypotheses that we have to consider now.

Another possibility for contacts between the Arabs and the Vikings is the Norman kingdom of Sicily. Sicily had been taken by the Arabs in 827; in 1071 Robert Guiscart, a Norman lord, landed there and took over the island. The Normans were so pleased with the refined Muslim culture that they kept it alive. By doing so they might have found a *tāb* game too. The problem is that Normans were no more “Vikings”. They had lost contact with Scandinavia and actually came from French Normandy. They loved the Mediterranean so much they never returned, even to France.

Connections between the Western Vikings and Islamic Spain, did exist too, particularly in the 9th century when the Vikings raided Seville and many other places on the Iberian coasts. Even diplomatic relations were established between the Emir of Cordoba and a Danish king in the mid-9th century. But these contacts were quite sporadic and mostly military. They have left hardly any traces in the Scandinavian culture (Kromann & Roesdahl 1996: 12-15).

Of course relationships between Scandinavia and the Islamic world persisted after 1100. Crusaders and pilgrims from Northern Europe visited the Holy Land, but these were mostly individual people whose contacts with the local population must have been very scattered, much like that of modern tourists. And if a Near-Eastern game had been remarked and adopted by some of these Christian “visitors,” why the French, German and English who were by far in greater numbers had not brought the game back to their homelands?

Peter Michaelsen reminds us also of the Barbary corsairs from North Africa who ventured to raid the Atlantic coasts and went as far north as Scandinavia, capturing “many inhabitants of Denmark, Norway, Iceland, the Faroe Islands and Ireland as slaves”. But this seems a very unlikely way of importing a game. Most of these captured people were humiliated and did everything to escape, unless they were simply ransomed; they generally hated everything Muslim. Even games probably. Those who liked it, chose to convert to Islam, winning more freedom in the process, and stayed there.

Lastly we must mention another theory which points to Vandal migrations. As Peter Michaelsen remarks three-row ‘race games with direct capture’ are mainly to be found in Northern Africa. He points out similarities between *daldøs* and a game from Tidikelt, Central Algeria (see “Sik 2 de Tidikelt”, in section I.2. of my contribution) which both share not only three rows but also an extra hole in the central row. There are other comparable points between some North-African and Nordic games which may be accidental but it is true that the Middle-East has only four-row games, some with the “piling” option. This may lead to the conclusion that *daldøs* comes from North Africa. It is at this point that the Vandals enter. The Vandals were a people from Scandinavia who, starting from Jutland or North-East Germany around 400 AD, invaded the Roman Empire, crossed Gaul and Spain in 409-410, then sailed to Northern Africa in 429 and conquered most of Tunisia which they ruled until 534. From their African kingdom the Vandals raided the Mediterranean islands taking over Sardinia, Corsica, Sicily, and sacked Rome in 455. But, like their later successors the Normans, the Vandals never returned to their northern homeland. So the only serious hypothesis we can retain here would be the introduction of a Vandal ‘race game with direct capture’ to Northern Africa and its

possible later spread to other neighbouring countries once placed under Islamic rule. This is not only difficult to believe but it is still harder to explain how the same game could have reached Scandinavia proper, which the Vandals had left a long time ago when they started their migration through Europe. Lastly this theory assigns to *tâb* games a much greater antiquity than is usually accepted.

Far from being mere speculation the “Varangian theory” seems to be the most solid one. Let us sum it up. A ‘race game with direct capture’, in a simple, ancestral three-row form was in existence in the Eastern Mediterranean region, probably in the Islamic world, by the 10th century at least. (At this point we have no clue to where the game came from.) Like chess, it was borrowed by the Byzantines from the Arabs. When the Vikings arrived, either as mercenaries – the so-called Varangians – or as merchants, they discovered the game, liked it and brought it back – with thousands of Arab silver coins, Oriental jewels and silk – to their homeland. This must have taken place before 1100, when Viking contacts with the South-East ceased. At a much later stage, the game was passed on to the Sámit who improved it by adding a king, and even sometimes two extra king’s sons, in the obvious aim to speed up an otherwise very slow game.

References

- Blöndal, Sigfús 1978. *The Varangians of Byzantium*, transl., revised and rewritten by B.S. Benedikz, Cambridge.
- Graham-Campbell, James, ed. 1994. *Cultural atlas of the Viking world*, New York: 195-8.
- Haywood, John 1996. *Atlas des Vikings 789-1100*, French ed. revised by R. Boyer, Paris; original ed. *The Penguin historical atlas of the Vikings*, Harmondsworth, 1995.
- Kromann, Anne, and Roesdahl, Else 1996. The Vikings and the Islamic lands, In: *The Arabian journey: Danish connections with the Islamic world over a thousand years*, Århus (exhibition catalogue): 9-17.
- Morrison, Cécile 1981. Le rôle des Varanges dans la transmission de la monnaie byzantine en Scandinavie, In: *Les pays du Nord et Byzance*, R. Zeitler, ed., Uppsala / Stockholm: 131-140.

Notes

1. According to Linnaeus’s description in 1732, the central square of the *tablut* board was called *konakis* “throne”.
2. Among the gaming pieces found at Trondheim, Norway, some are strangely reminiscent of *sähkku* pieces: see C. McLees, *Games people played...*, Trondheim, 1990: p. 233 #FA633 N36168 (“Obelisk-shaped object...”, 12th century), p. 235 #FF665 N27171 (“Carved antler piece”, 13th century).
3. But see Peter Michaelsen’s report of a possible “*daldos*” board drawing in a 13th-century English manuscript.
4. Arab sources say *warank*, Scandinavian ones have *veringjar*.
5. It is difficult to draw any conclusion from Johannes Scheffer’s reference (in *Lapponia*, Frankfurt, 1673) to the special dice with *sähkku* signs he observed among the Lapps. The author did not relate them to any boardgame.

Board Games

Documents and Materials /
Documents et Matériaux /
Dokumente und Materialien

Studies
/ 4

Das 8. Kapitel des *Hariharacaturāṅga*: ein spätmittelalterlicher Sanskrittext über eine Form des “Großen Schachs” Annotierte Übersetzung und Interpretation / Andreas Bock-Raming

Das *Hariharacaturāṅga* (künftig abgekürzt als *HH*) ist ein Sanskrittext im Umfang von insgesamt 8 Kapiteln (*pariccheda*), der hauptsächlich über militärwissenschaftliche Fragen handelt. Als sein Verfasser gilt Godāvaramiśra, der, wie aus dem Kolophon von Kapitel 8 hervorgeht, als Gelehrter (*panditarāja*), Dichter (*kavipūringava*) und zugleich auch im Amte eines Ministers (*mantrivara*) am Hofe des von 1497 bis 1540 über Orissa regierenden Fürsten Pratāparudra lebte. Neben dem *HH* hat Godāvaramiśra offenbar noch weitere Werke geschrieben. Im 7. Kapitel des *HH* (v. 59) bezeichnet er sich selbst als Autor des *Tantracintāmaṇi*. Des Weiteren wird ihm eine Abhandlung über den Yoga mit dem Titel *Yogacintāmaṇi* zugeschrieben (vgl. Majumdar 1980: 481).

Die erste und meines Wissens bisher einzige, laut Untertitel “kritische” Ausgabe des Textes wurde auf der Grundlage lediglich eines Manuskriptes von S. K. Ramanatha Sastri im Jahre 1950 veranstaltet. Es handelt sich um eine im Besitz der Government Oriental Manuscripts Library, Madras, aufbewahrte, in Grantha geschriebene Handschrift, die nach den Angaben des Herausgebers eine Kopie eines anderen, im Besitz eines gewissen Sri Harihararajaguru aus Chochinajagannathapuram (Ganjam-Distrikt) befindlichen Manuskriptes ist. Die vorliegende Ausgabe weist eine ganze Reihe von Textverderbnissen auf, die sich jedoch in den meisten Fällen durch Konjekturen beheben lassen. Nur vereinzelt (z. B. im Falle des Abschnittes 123ef-124) scheint eine Wiederherstellung des Textes nicht möglich zu sein. Zur Lösung dieser philologischen Probleme könnten eventuell zwei weitere Hss. beitragen, die mir bisher jedoch nicht zugänglich waren. Es handelt sich zum einen um eine in der Viśvabhārati-Universität zu Santiniketan aufbewahrte, in Oriya geschriebene Palmbatthhandschrift (vgl. Santiniketan Cat. 1987, Lfd. Nr. 246), zum anderen um ein im Besitz des Orissa State Museum befindliches, ebenfalls in Oriya geschriebenes Palmbatthmanuskript, das allerdings offenbar unvollständig ist (vgl. Orissa State Museum Cat. 1958, Lfd. Nr. 54).

Die 8 Kapitel des Werkes behandeln die folgenden Themen: die vier Waffengattungen Elefanten (Kap. 1: *gajapariccheda*), Kriegswagen (Kap. 2: *rathapariccheda*), Kavallerie (Kap. 3: “Abschnitt über die [verschiedenen] Merkmale von Pferden”: *aśvalakṣaṇapariccheda*) und Fußsoldaten (Kap. 4: “Abschnitt über die [verschiedenen] Merkmale von Fußsoldaten”: *pattilakṣaṇapariccheda*); die Bogenkunde (Kap. 5: *dhānurvidyāpariccheda*); die Politik (Kap. 6: *nītipariccheda*); den Kampf [auf dem Schlachtfeld] (Kap. 7: *yuddhāpariccheda*) und das Spiel (Kap. 8: *kridāpariccheda*).

Der *kridāpariccheda* enthält eine 165 Doppelverse umfassende Beschreibung des

Schachspiels, bei dem es sich jedoch nicht um das uns bekannte Zweischach mit einem 8 mal 8-Felder-Brett und 16 Figuren für jeden Spieler handelt, sondern um eine Variante, bei der jede der beiden Parteien in der Regel über insgesamt 32 Figuren verfügte: König (Skt.: *svāmin*; *prabhu*), Kronprinz (*yuvarāja*), Heerführer (*vāhinīpati*; *senānātha*), Minister (*mantrin*; *mantrakovida*), je 4 Pferde, Elefanten und Wagen sowie 4 Arten von je 4 Fußsoldaten: 4 “Maschinisten”⁽¹⁾ (*yantrin*), 4 Bogenschützen (*dhanvin*), 4 Speer- und 4 Schwerträger (*śaktika*; *khaḍgin*)⁽²⁾. Die Partie wurde auf einem Brett von 14 mal 14, also insgesamt 196 Feldern ausgetragen.

Der im Folgenden übersetzte und kommentierte Schachtext des *HH* lässt sich insgesamt in 7 Abschnitte gliedern.

A. Übersetzung und Kommentar

Der 1. Abschnitt enthält einleitende Bemerkungen des Verfassers hinsichtlich des Zweckes des von ihm beschriebenen Schachspiels:

1. “[Bisher] ist das vierteilige [Heer], das man als das Mittel zum Kampf [auf dem Schlachtfeld] bezeichnet, behandelt worden, [ebenso auch] die Bogenkunde usw. und die auf der Beratung [durch die Minister] beruhende Staatsführung.

2-3. Nun wird der Kampf [auf dem Schachbrett] beschrieben, um [so] den Intellekt der Krieger zu schärfen, auch, um [sie] in jedweder Kampf[esweise] ohne [körperliche] Anstrengung zu unterweisen⁽³⁾; um die Herzen aller Menschen zu erfreuen (wörtl.: “zum Zwecke der Erfreung des Herzens...”) und damit auch die Verehrer Viṣṇus oder Śivas zufrieden sind.

4. Auch wird, weil ein [allgemeines?] Verlangen [danach besteht] (*kautukāt*), [auf diese Weise] der Kampf der Götter, der zwischen den beiden Heeren Viṣṇus und Śivas ausgetragen wird (wörtl.: “der auf den beiden Heeren... beruht”), in Form eines Spieles verkürzt, niedergeschrieben.

5. Der Spieler möge das in zweifacher Weise gestaltete [Gesamtheer] in seine zwei Teile aufteilen. Das eine [Heer] soll Viṣṇu als Gebieter haben, das andere unter dem Namen Śivas kämpfen (wörtl.: “Es möge den Namen Śivas tragen”).

Der 2. Abschnitt führt die verschiedenen Arten von Figuren auf:

6-7. “Ein König, ein Kronprinz, ein Minister und ein Heerführer; je vier Elefanten, Wagen und Pferde sowie auch [je vier] Schwerträger, Speerträger, Bogenschützen und ‘Maschinisten’ wie zuvor [genannt]⁽⁴⁾: [diese] möge man als das 32 [Figuren] zählende große Heer Viṣṇus aufstellen.

8. Und auch das Heer Śivas möge man mit der Anzahl [dieser] 32 Figuren bereitstellen. Das [Gesamt]Heer beider zusammen soll [somit] 64 [Figuren] haben.

9. Und in beiden Heeren soll man je vier Heeresmusikanten aufstellen, [sodass] sich mit diesen zusammen eine Gesamtanzahl von 72 ergibt”.

॥ अष्टमः क्रीडापरिच्छेदः ॥

युद्धसाधनमार्घ्यातं चतुरज्ञं निरूपितम् ।
 धनुर्विद्यादिकं नीर्तिमन्त्रपूर्वा निरूपिता ॥ १ ॥
 युद्धमुक्तं च योद्धृणामधुना बुद्धिवृद्धये ।
 अनायासेन युद्धस्य शिक्षार्थमपि कस्यचित् ॥ २ ॥
 सर्वेषामपि लोकानां मनसो रक्षनाय च ।
 विष्णौ शिवे वा भक्तानामपि सन्तुष्टये नृणाम् ॥ ३ ॥
 देवयुद्धं हरिहरचतुरज्ञद्वयाश्रितम् ।
 क्रीडारूपेण संक्षिप्य लिङ्गते कौतुकादपि ॥ ४ ॥
 क्रीडको रचयेदद्वेषा विधाद्वयविनिर्मितम् ।
 एकं हरिखामिकं स्यादपरं हरनामकम् ॥ ५ ॥
 स्वामी च युवराजश्च मन्त्री सेनापतिस्तथा ।
 हस्तिस्यन्दनवाहानां प्रत्येकं च चतुष्टयम् ॥ ६ ॥
 स्वडिगशाक्तिकधानुष्कथनित्रिणामपि पूर्ववत् ।
 द्वात्रिंशत्संख्यकं चैव कुर्याद्वरिवलं महत् ॥ ७ ॥
 हरस्यापि तथा कुर्यादद्वात्रिंशत्संख्यकं वलम् ।
 चतुष्प्रष्ठात्मकं च स्यात्संभूयोभययोर्बलम्(?) ॥ ८ ॥
 वलद्वयऽपि चतुरश्चतुरो वायकारिणः ।
 कुर्यात्संभूय तैसंसंख्या व्याधिका सप्तर्तिर्मवेत् ॥ ९ ॥
 स्वामिनो युवराजस्य मन्त्रिणो वाहिनीपतेः ।
 हस्ता[स्ति]नां स्यन्दनानां च वाजिनां च यथाकमम् ॥ १० ॥
 चतुर्विद्यानां पत्तीनां घटनं लिङ्गतेऽधुना ।
 युद्धयोग्यमहादेशभूतां शस्त्रौघधारिणाम् ॥ ११ ॥

Der 3. Abschnitt macht Angaben zum Material und zur äußereren Gestaltung der Figuren:

10-11. „Nun wird der Reihe nach die Gestaltung des Königs, des Kronprinzen, des Ministers, des Heerführers, der Elefanten, Wagen und Pferde sowie der vier Arten von Fußsoldaten, die eine Menge von Waffen tragen und den wichtigen, auf den Kampf ausgerichteten Befehlen Folge leisten, beschrieben.“

12-13. Die Gestalt Viṣṇus soll man mit vier Armen ausgestattet und der *śrīvatsa*-Locke auf der Brust anfertigen, mit ihren Fingern Schneckenschale, Diskus und Bogen haltend, zwei gelbe Kleidungsstücke tragend, auf dem Garuḍa sitzend und mit [zwei] Augen, die [so lang sind, dass sie] bis zu den Ohren reichen und wie Lotusblätter entfaltet sind.

14. Sein Reittier (d. h. der genannte Garuḍa) [soll] mit verschiedenen Waffen bestückt sein; [und man soll Viṣṇu] mit dem *kaustubha*-[Juwel] ausgestattet, auf dem Haupt eine Krone tragend und durch einen mit Edelsteinen [besetzten] Sonnenschirm erstrahlend [anfertigen].

15-18ab. Ohne zwischen den [beiden] Gottheiten einen Unterschied [zu machen], stelle man ihre Grundformen aus Metall, Elfenbein, Holz usw. her; [und] hinsichtlich ihrer Farbe soll man Viṣṇu und Śiva [so anfertigen] wie es einem beliebt. Śiva soll man mit vier Armen und auf dem Stier [Nandin] als Sitz befindlich anfertigen, in seinen Händen, die wie Lotusse sind, Spieß, *ḍamaru* (eine doppelte, sanduhrförmige Handtrommel, die geschüttelt und dadurch mit kleinen an Fäden befestigten Kugeln geschlagen wird) und *pināka* (Bogen oder Keule) tragend, mit muschelförmig aufgebundenem Haar, mit einem schwarz-blauen Hals (weil er der Mythologie nach das Gift *kälakūṭa* verschluckt hat) und mit dem Halbmond [in seiner Krone] geschmückt. [Man soll] ihn, dessen Reittier mit verschiedenen Waffen ausgestattet ist, mit einem Turban und drei Augen geschmückt sowie durch [seinen] Namen geziert [?] ⁽⁵⁾ [anfertigen], ein Tigerfell als Gewand tragend und durch einen mit Edelsteinen [besetzten] Sonnenschirm erstrahlend.

18cd-19. Der Kronprinz, der Minister und der Heerführer der beiden Könige befinden sich [jeweils] auf einem Elefanten, einem Wagen und reiten [zu Pferde]. Man soll sie mit einem Diadem ausgestattet anfertigen sowie mit Bogen, Pfeil und Fingerschutz in ihren Händen.

20. Der Kronprinz (*sūti*, wörtl.: „Nachkomme“; vgl. den Textteil, S. 116), Minister und Heerführer befinden sich auf einem durch die Luft [fliegenden] Götterwagen, die übrigen, die an besonderen Eigenarten (d. h. Merkmalen?) vollkommen sind, auf Elefanten, Wagen und Pferden ⁽⁶⁾.

21. Der Kronprinz usw. sollen alle zum Kampf bereit sein (d. h. offenbar in Kampfes- oder Angriffsstellung dargestellt sein); ihre Sitze (d. h. offenbar die Unterlagen, Decken etc., auf denen sie sitzen) sollen durch Schwerter, Speere, Pfeile, Lanzen und Degen (*khaḍga*) gekennzeichnet sein.

22-23. Die Fußsoldaten sollen Schwerter, Speere, Bogen und Gerät (s. Anm. 1) in ihren Händen halten, und auf [je] einer Seite der beiden Heere [sollen sich] jeweils vier Heeresmusikanten [befinden]. Der eine reite auf einem Elefanten, der andere auf einem

Pferd, und die beiden übrigen sollen [je] ein Fußsoldat sein; man möge sie mit einem Musikinstrument seiner Wahl (*yatheccham*, wörtl.: je nach Wunsch) ausstatten, [jedoch] nur von den Kämpfern auf dem Wagen sagt man, dass sie auf einer Muschelschale musizieren (d. h. ihnen ist die Muschelschale als Instrument vorbehalten).

24ab. Das gesamte Heer der beiden Fürsten besitzt jeweils die ihnen eigene äußere Erscheinung”⁽⁷⁾.

Der 4. Abschnitt behandelt die Anfertigung, die Beschaffenheit und das Aussehen der Spielunterlage:

24cd. “Man möge eine aus Seide, Tuch usw. gefertigte Unterlage (*āsana*, wörtl.: “Sitz”) für den als Spiel [durchgeführten] Kampf herstellen.

25. Zum Zweck der Aufteilung [der Spielfläche] in [einzelne] Felder soll man eine Linie ziehen, die mit Hilfe eines Strickes angelegt wurde. [Insgesamt] soll es 15 von Ost nach West verlaufende Linien geben.

26. Dann soll sich aufgrund der von Süd nach Nord [verlaufenden vertikalen Linien] ein Viereck ergeben. Wenn dies geschehen ist, erhält man eine [Gesamtanzahl von] 196 Felder[n].

27. So sollen sich durch die 14 Felder [in der Horizontalen] zwei mal sieben Reihen ergeben. Je sieben Reihen sollen die zwei ‘Bereiche’⁽⁸⁾ der beiden Könige sein.

28-29. Die 7. Reihe gilt als die End[-Reihe] einer Hälfte, die 1. als ihr Anfang. Die vier Felder, die sich in der Mitte der beiden Reihen am Ende einer Hälfte befinden (d. h. also auf g6, g7, h6 und h7); [weiterhin die], die sich am Ende von [deren] zwei Seiten (d. h. also auf a6, a7, b6, b7, m6, m7, n6 und n7) und in der Mitte der je zwei Anfangsreihen der beiden Hälften befinden (d. h. auf g1, g2, h1 und h2) [sowie die], die sich am Ende von [deren] zwei Seiten befinden (d. h. auf a1, a2, b1, b2, m1, m2, n1 und n2): [diese jeweils vier Felder] soll man mit Lotuszeichen verzieren.

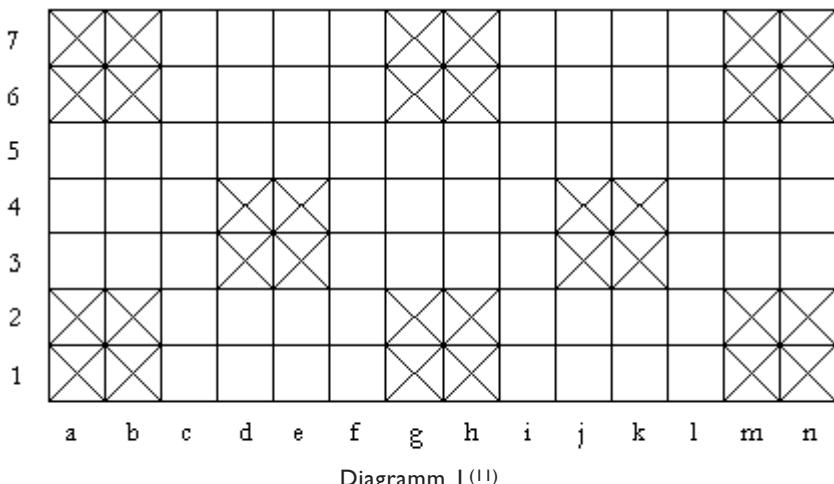
30. Auch die [je] vier mittleren [Felder], die [sich jeweils] zwischen den Ecken der [je] vier Gruppen von gekennzeichneten Feldern [befinden]⁽⁹⁾, sollen [durch einen Lotus] markiert sein”.

Daraus ergibt sich für eine Spielbretthälfte folgendes Bild (die mit Diagonalen versehenen Felder stehen für die vom Text vorgeschriebenen Markierungen). Diagramm, siehe folgende Seite.

31. “Der Kenner des Spiels, der [mit Leidenschaft] an ihm hängt, soll, um zu spielen, das Heer mit seinem König gleichsam nach der Art und Weise von Schlachtordnungen auf der Spielunterlage aufstellen.

32. Obwohl diejenigen, die sich im Kampf [auf dem Schlachtfeld] auskennen, viele Schlachtordnungen aufführen, werden [dennoch hier nur] einige [von diesen] aufgeschrieben, die sich mit dem Ziel (d. h. Zweck) des Spiels verbinden lassen (d. h. die zum Spiel geeignet sind).

33. Den König und den Kronprinzen möge man am Anfang der [eigenen] Bretthälfte⁽¹⁰⁾ auf die beiden mittleren Zeichen (d. h. die durch einen Lotus markierten Felder) stellen, [und zwar] den König auf die rechte, den Kronprinzen auf die linke Seite.



Der 5., die Verse 31-99 umfassende Abschnitt beschreibt verschiedene Ausgangsstellungen der Figuren:

- a) die "Fischmaul"-Formation [als Heeresformation auf dem Schlachtfeld im *Kauṭiliya-Arthaśāstra* (abgekürzt: *KA*) 10,6,19 und *Kāmandakiya-Nītiśāra* (abgekürzt: *KN*) 20,44 genannt; ebenso *HH* 7,132].

34. Links vom Kronprinzen möge man den Heerführer [und] auf der rechten Seite des Königs den Minister aufstellen, der [ihm] (d. h. dem König) lieb wie das eigene Leben ist.

35. Auf die Felder vor dem Minister, dem König und [dessen] Sohn sowie dem Heerführer stelle man die vier Pferde.

36a-d. Auf die beiden Paare [von] markierten [Feldern], die sich auf den beiden Seiten der ersten Reihe (*śimādau*; vgl. Vers 33) befinden, stelle man der Anzahl [dieser] Felder entsprechend die vier Elefanten auf.

36ef-38. Auf den vier Feldern vor den vier Elefanten soll der kluge [Spieler] die vier Wagen auf dem Schlachtfeld plazieren. Auf die mittlere Reihe seiner Hälften des Spielbrettes soll man auf den Mittelfeldern der Reihe nach die [insgesamt] acht 'Maschinisten' und Bogenschützen aufstellen (*sthāpya*, wörtl.: "aufgestellt habend"), wobei die Bogenschützen den 'Maschinisten' unmittelbar folgen (d. h. nicht durch ein freibleibendes Feld von diesen getrennt sind). Auf den acht Feldern vor diesen [sind] die [insgesamt] acht Speer- und Schwerträger [zu plazieren];

39. [Dabei] soll ein Speerträger vor einem 'Maschinisten' [und] ein Schwerträger vor einem Bogenschützen stehen. Diese Gestalt der Schlachtordnung [des Heeres] wird mit dem Namen 'Fischmaul' bezeichnet".

Nach der in den Versen 31 - 39 enthaltenen Beschreibung sieht die "Fischmaul"-Aufstellung folgendermaßen aus (die hier und in den folgenden Diagrammen verwendeten Buchstaben bedeuten: K = König; Kr = Kronprinz; M = Minister; H = Heerführer; E = Elefant; W = Wagen; P = Pferd; Ms = "Maschinist"; B = Bogenschütze; Sp = Speerträger; S = Schwertträger):

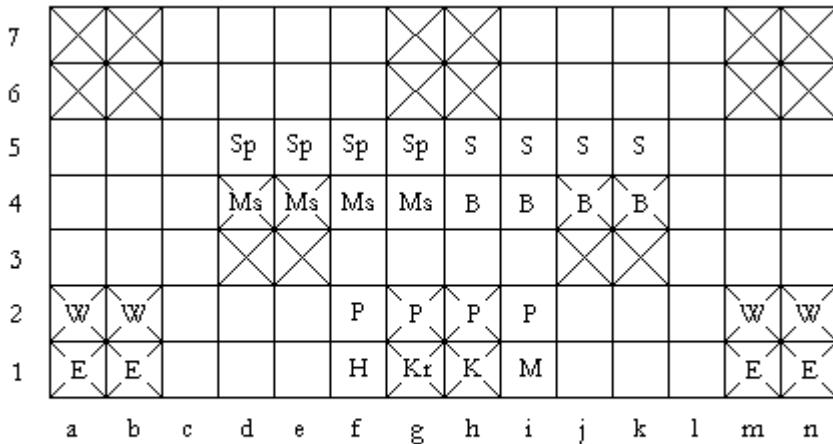


Diagramm 2

Die gedruckte Ausgabe des *HH* enthält zwischen dem Inhaltsverzeichnis und der Wiedergabe des Textes eine kommentarlose Abbildung des *jhaśāsyavṛ̥īha*, die jedoch nicht mit den in 8,31-39 gemachten Angaben übereinstimmt:

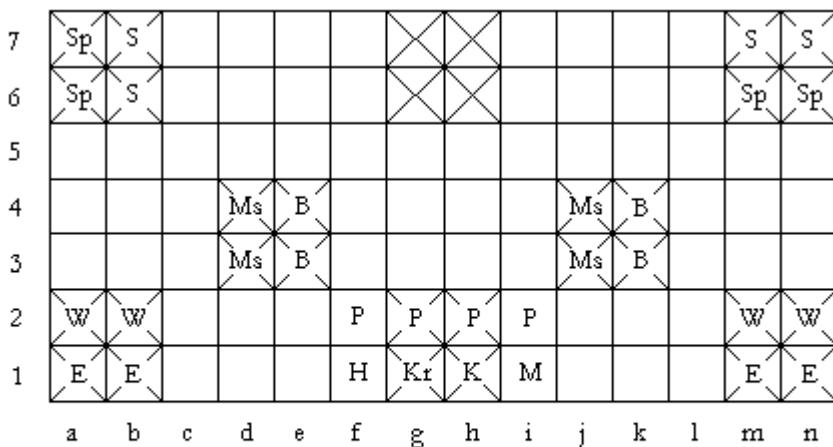


Diagramm 3

b) die "Wagen"-Formation:

40-41ab. “[Nun] wird die Gestalt der Schlachtordnung [in Form] eines Wagens beschrieben, die die Krieger erfreut. Auf der ‘Reihe neben dem Anfang des [eigenen] Bereiches’⁽¹²⁾ auf den beiden markierten [Feldern] in der Mitte möge man rechts den König und links den Kronprinzen aufstellen.

41cd-42ab. Auf der rechten Seite des Königs plaziere man den Minister und zur Linken des Kronprinzen den Heerführer.

42cd-43ab. Rechts vom Minister [und] links vom Heerführer setze man auf jeweils zwei Felder je zwei Pferde.

43cd-44ab. Zu [deren] beiden Seiten sind zwei Wagen [so] aufzustellen, [dass] sie ein Pferd [jeweils] zu ihrer Linken bzw. Rechten haben. [Dann] setze man auf die beiden Felder vor den zwei Wagen zwei Speerträger [und] auf die beiden markierten, über Eck [liegenden Felder] hinter den Wagen die beiden [anderen] Wagen.

44cd-45ab. Und auf der mittleren Reihe der [eigenen] Bretthälften plaziere der kluge [Spieler] auf den vier mittleren Feldern die vier Elefanten.

45cd-46ab. Auf den vier markierten Feldern auf der mittleren Reihe stelle man zu beiden Seiten der Elefanten die vier mit Pfeilen ausgerüsteten Bogenschützen auf.

46cd-47ab. Auf den vier Feldern vor den Bogenschützen [sollen] die vier Schwerträger stehen, die Schilder in ihren Händen haben [und] das Leben [des Feindes] vernichten.

47cd-48. Auf den beiden markierten mittleren [Feldern] der letzten Reihe einer Hälfte (*simāntapāñktes*, wörtl.: “der Reihe am Ende eines Gebietes”) möge man dann zwei Speerträger aufstellen [und] hinter ihnen zwei ‘Maschinisten’. Zu den beiden Seiten [dieser] zwei ‘Maschinisten’ möge man die beiden anderen [kampf]bereiten ‘Maschinisten’ plazieren.

49. So habe ich die Gestalt der Schlachtordnung [in Form] eines Wagens beschrieben; nun erkläre ich die Gestalt der Schlachtordnung [in Form] eines Kreises”.

Aus dieser Beschreibung ergibt sich die folgende Figurenaufstellung, die als ein Abbild der im Kommentar *Kullūkas* zu *Manusmṛti* 7,187 (vgl. auch *KA* 10,6,26; *KN* 20,49; *HH* 7,130) beschriebenen Heeresformation in Gestalt des *śakāṭa* erscheint: an der Front “in der Gestalt einer Nadel” – also spitz zulaufend – und hinten breit. Nach *HH* 7,179 handelt es sich dabei um eine der vier Grundformationen des Heeres. (Diagramm 4)

c) die kreisförmige Formation:

50. “Auf den vier mittleren Feldern der mittleren Reihe einer Hälfte sollen sich die vier Bogenschützen und hinter ihnen die ‘Maschinisten’ befinden. Vor [ihnen] werden die Speerträger vor [und] vor diesen die Schwerträger [als weitere Figuren] angenommen.

51. Diese Fußsoldaten, die auf der 2. Reihe einer Hälfte stehen (*upasīmādipāñkti-stha*, wörtl.: “auf der Reihe neben dem Anfang der eigenen Hälfte”) und in der Mitte

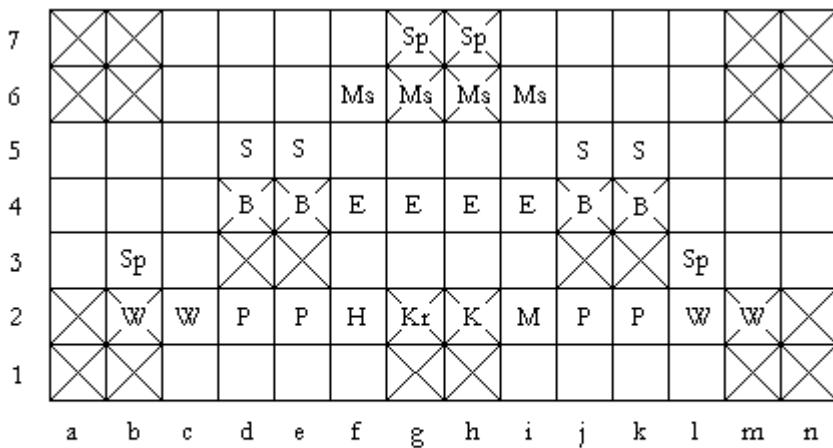


Diagramm 4

links markiert sind (? vgl. den nachfolgenden Kommentar), umgebe man von links nach rechts mit allen anderen [Figuren].

52. [Es sind] in der [folgenden] Reihenfolge: König, Minister, zwei Elefanten, zwei Wagen, sodann ein Pferd, zwei [weitere] Pferde, Heerführer, Pferd und Wagen, zwei Elefanten. So habe ich die Gestalt der Schlachtordnung [in Form] eines Kreises verkündet".

Vers 51 ist problematisch. Vorausgesetzt, die vom Herausgeber vorgeschlagene und von mir übernommene Emendation des Textes *pattin* im b-pāda ist zutreffend (vgl. Anm. 19 im Textteil), dann ergibt die Übersetzung: "die auf der 2. Reihe... stehen und in der Mitte links markiert sind" keinen rechten Sinn und widerspricht zudem den in V. 50 enthaltenen Angaben, denen zufolge die Fußsoldaten auf die mittlere (d. h. 4.) Reihe, die Reihe dahinter (d. h. die 3.) sowie auf die Reihen davor (also die 5. und 6.) verteilt sind. Eine Lösung des Problems böte sich an, wenn man annähme, dass ein Halbvers ausgefallen ist, in dem etwa Folgendes gestanden haben könnte: *sīmāntapāṇiktimadhyasthān madhyadaksinālāñchitān*. Es ließe sich dann mit sinngemäßer Ergänzung übersetzen: "die auf der 2. Reihe befindlichen [Felder], die mittleren linken markierten (51cd), die in der Mitte der 7. Reihe befindlichen und die mittleren rechten markierten [wähle man für die folgenden Figuren]".

In der in Vers 52 enthaltenen Aufzählung der restlichen Figuren fehlen der 4. Wagen und der Kronprinz. Es wird also nur mit 30 Figuren gespielt, möglicherweise um die Aufstellung symmetrisch zu gestalten (s. das nachfolgende Diagramm).

Die Aufstellung der Figuren in der kreisförmigen Schlachtordnung könnte also folgendermaßen ausgesehen haben:

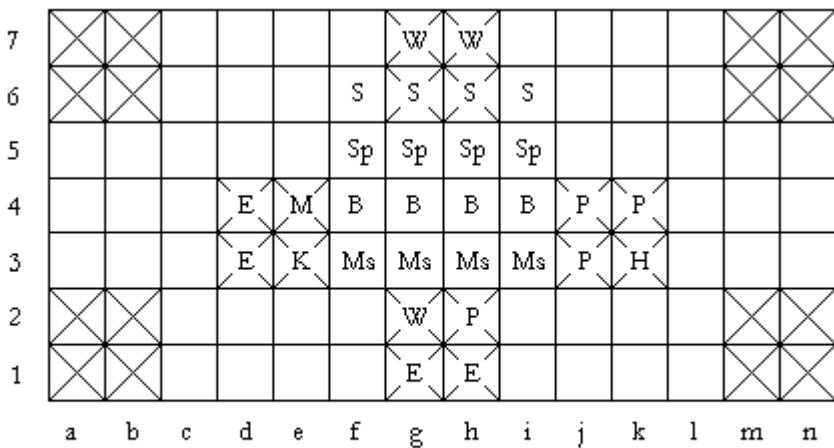


Diagramm 5

d) die Formation in Gestalt eines Halbmondes (als Heeresformation auf dem Schlachtfeld in *KA* 10,6,37 und *KN* 20,51 aufgeführt; ebenso *HH* 7,129):

53-54ab. „Nun wird die Gestalt der Schlachtordnung in Form eines Halbmondes erklärt. Den König und den Kronprinzen setze man auf die erste Reihe auf die beiden mittleren Zeichen (d. h. die durch einen Lotus markierten Felder), den König rechts und den Kronprinzen links.

54cd-55ab. Linker Hand vom Kronprinzen stelle man den Heerführer auf, auf die rechte Seite des Königs setze man den Minister.

55cd-56ab. Auf die Felder vor dem Minister, dem König, dem Kronprinzen und dem Heerführer setze man die vier Elefanten.

56cd-57. Vor den [vier] Elefanten sollen sich die vier Wagenkämpfer (die Wagen sind gemeint) befinden und zu den beiden Seiten der Wagenkämpfer und Elefanten zwei Pferde (d. h. auf jeder Seite je eines). Zu beiden Seiten der beiden neben den Wagen befindlichen Pferde sollen sich zwei ‘Maschinisten’ befinden (d. h. wiederum auf jeder Seite einer).

58. Vor den beiden ‘Maschinisten’ sollen sich zwei Speerträger befinden, die Schilder tragen. Rechts des auf der rechten Seite stehenden Speerträgers soll ein Bogenschütze [aufgestellt] sein.

59. Vor diesem möge sich ein Schwerträger befinden und zu dessen rechter Seite ein ‘Maschinist’, vor diesem ein Speerträger, zu dessen Rechter [wiederum] ein Bogenschütze steht.

60. Vor diesem soll sich ein Schwerträger befinden. So [sind auch die Figuren] vom links stehenden Speerträger an (also offenbar auf d4) [aufzustellen]. [Dies] soll man als die gewöhnliche Gestalt der Schlachtordnung in Form eines Halbmondes kennen. [Bei einer anderen Form] ist anstelle des rechten ‘Feldes’ (=Seite?) nur das linke aufzustellen⁽¹³⁾.

61ab. [Damit] ist [die Schlachtordnung] in Form eines Halbmondes beschrieben worden. [Nun] wird die *durjaya* – (“die schwer zu besiegende”) Schlachtordnung beschrieben”.

Aus der in dem Abschnitt 53-61ab enthaltenen Beschreibung ergibt sich die folgende Figurenaufstellung:

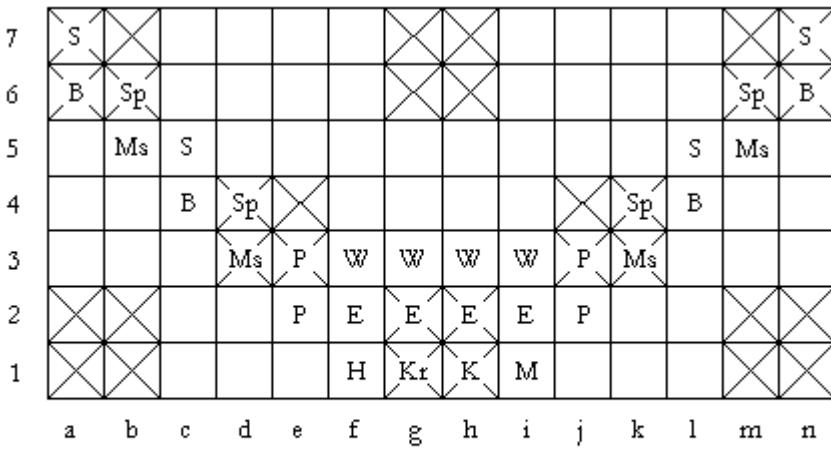


Diagramm 6

e) die *durjaya*-Formation:

61cd-64. “Auf den mittleren acht Feldern der 2. Reihe (*upasimādipankti*) [sollen sich] der Reihenfolge nach [von links nach rechts?]⁽¹⁴⁾ zwei Elefanten, der Heerführer, der ‘Sohn’ (d. h. der Kronprinz), der König, der Minister und [nochmals] zwei Elefanten [befinden]. Und vor diesen stelle man der Reihenfolge nach das [eine] Wagenpaar, die vier ‘Maschinisten’ und das [andere] Wagenpaar auf, auf den Feldern vor diesen [wiederum] zwei Pferde, die vier Bogenschützen und die zwei [anderen] Pferde; und vor diesen der Reihenfolge nach zwei Speerträger, die vier Schwerträger und die beiden [anderen] Speerträger.

65ab. Dies ist die *durjaya*-Schlachtordnung⁽¹⁵⁾. Nun wird die Schlachtordnung [in Form eines] ‘Donnerkeils’ (*vajra*) beschrieben”.

Die dieser Beschreibung entsprechende Figurenkonstellation sieht demnach folgendermaßen aus (Diagramm 7).

Diese Verteilung der Figuren auf vier Reihen in der Horizontalen entspricht der im KA gegebenen Definition des *durjaya-vyūha* insofern, als diese Heeresformation aus vier *danda-s* gebildet sein soll, wobei sich ein *danda* (wörtl.: “Stab”) aus Zentrum, Flügeln und Flanken zusammensetzt,

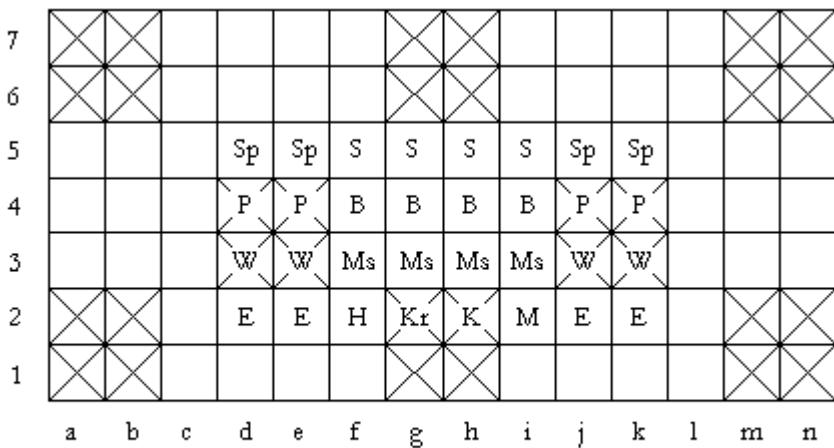


Diagramm 7

die geradlinig horizontal angeordnet sind. Nach der Beschreibung des *durjaya-vyūha* in Kap. 7 des *HH* über den Kampf steht, abweichend von der sich aus 8,61cd-65ab ergebenden Figurenaufstellung, ein Elefant an der Spitze des Heeres (7,136-137).

f) die *vajra*-Formation:

65cd-66. „Auf der 2. Reihe sollen sich der Reihenfolge nach auf den vier mittleren Feldern der Heerführer, der Kronprinz, der König [und] der Minister befinden [sowie] auf den vier Feldern vor diesen die vier Pferde.

67. Und auf den vier Feldern vor diesen mögen die vier Speerträger und auf den vier Feldern vor diesen [wiederum] die vier Schwertträger vorhanden sein.

68-70ab. Und zur rechten und linken Seite all dieser Vierergruppen sollen sich der Reihe nach auf je zwei Feldern mit je einem Feld Abstand [je] zwei Elefanten, Wagen, die ‘Maschinisten’ genannten [Fußsoldaten und] Bogenschützen befinden. Damit ist diese Gestalt der Schlachtordnung [in Form eines] *vajra* erklärt worden. Sodann wird die Gestalt der Schlachtordnung [in Form eines] Krebses erläutert“.

Nach der Beschreibung des vorangehenden Abschnittes sieht die *vajra*-Formation folgendermaßen aus (Diagramm 8):

Diese Aufstellung der Schachfiguren, bei der die Bogenschützen, “Maschinisten”, Wagen und Elefanten durch den Zwischenraum von jeweils einer Linie (e und j) von den Figuren in der Mitte getrennt sind, entspricht der im *KA* (10,6,35; vgl. auch *KN* 20,51 und *Manusmṛti* 7,191) als *vajra* bezeichneten Heeresaufstellung hinsichtlich der für diese geforderten Unverbundenheit von Zentrum, Flügeln und Flanken. Man vergleiche auch den zu dem *Manusmṛti*-Vers gegebenen Kommentar *Kullūkas*, der als Charakteristikum des *vajra-vyūha* die Dreiteilung des Heeres nennt.

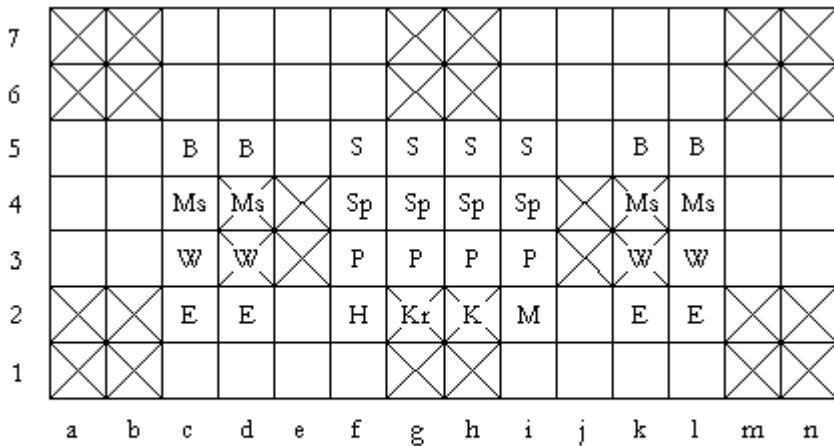


Diagramm 8

g) die Formation in Gestalt eines Krebses (als Heeresformation in *KA* 10,6,37 und *KN* 20,51 genannt; ebenso *HH* 7,129):

70cd. "Niedergeschrieben wird nun die Gestalt der 'Krebs'-Schlachtordnung der Krieger, [die so heißt, weil sie] in der Form eines Krebses aufgestellt [ist].

71-72ab. Auf allen Feldern der 2. Reihe sollen sich, von Ost [nach West]⁽¹⁶⁾ der Reihe nach zwei Elefanten, ein 'Maschinist', zwei Speerträger, dann ein Bogenschütze, der Minister, der König, ein [weiterer] Bogenschütze, die beiden [anderen] Speerträger, ein [weiterer] 'Maschinist [und] die beiden [anderen] Elefanten befinden.

72cd-75. Vor ihnen sollen all [diese] – ein Wagen, ein Pferd, ein 'Maschinist', zwei Schwerträger, sodann ein Bogenschütze, der Heerführer, der Kronprinz, ein Bogenschütze, die beiden [anderen] Schwerträger [sowie] ein 'Maschinist', ein Pferd und ein Wagen – der Reihe nach [aufgestellt] sein. Und hierauf setze man, indem man jeweils ein Feld frei lässt, auf die beiden Felder vor den Bogenschützen zwei Pferde; dann plaziere man auf den beiden Feldern auf der 7. Reihe der eigenen Hälften (*simānte*) vor den zwei Wagen die beiden [anderen] Wagen. [Damit] ist jene 'Krebs' genannte [Schlachtordnung] erklärt worden; nun wird die [Formation in Gestalt einer] Schlangenwindung erklärt".

Für die im vorhergehenden Abschnitt beschriebene "Krebs"-Schlachtordnung ergibt sich das folgende Bild (Diagramm 9):

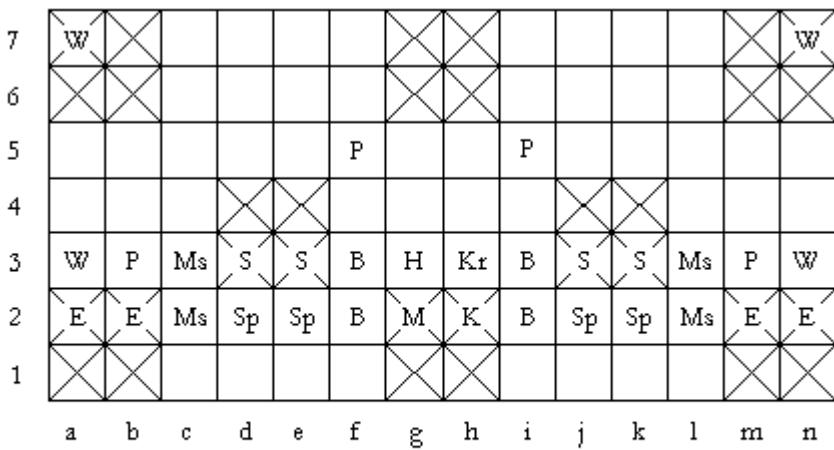


Diagramm 9

h) die Formation in Gestalt einer Schlangenwindung (als Heeresformation in *KA* 10,6,25 und *KN* 20,48 genannt; vgl. auch *HH* 7,133 *bhujamga*):

76-77. „Auf der 2. Reihe möge man die beiden [ersten] Felder freilassen, auf das dritte den König, zu dessen linker Seite einen Elefanten, links von diesem ein Pferd und, [wiederum] ein Feld an dessen [linker] Seite freilassend, zwei Speerträger setzen. [Danach stelle man], ein Feld an deren [linker] Seite aussparend, der Reihe nach ein Pferd, einen Elefanten und den Kronprinzen [auf].

78ab. Vor dem König plaziere man den Minister, links von diesem einen Wagen.

78cd-79ab. Auf die [nächsten] vier Felder, die durch [ein freibleibendes] Feld von dessen [linker] Seite getrennt sind, setze man der Reihenfolge nach diese [Figuren]: einen Speerträger, zwei Schwerträger und [dann wieder] einen Speerträger.

79cd-80. Auf den beiden [nächsten], um [ein freibleibendes] Feld von dessen linker [Seite] getrennten Feldern stelle man einen Wagen und den Heerführer auf [und] in der Ecke rechts vor dem Minister einen Elefanten; links davon [sollen sich] der Reihenfolge nach ein ‘Maschinist’ [und] links von diesem ein Elefant [befinden].

81. Man lasse drei Felder frei und stelle dann zwei Schwerträger auf, lasse [wiederum] drei Felder zu deren linker Seite frei und plaziere [dann] einen Bogenschützen.

82-83. Nachdem man zu dessen Linker einen Elefanten aufgestellt hat, bringe man von der fünften Reihe an [einen] der vier Wagen⁽¹⁷⁾ [und] ein Pferd in Position. Nachdem man zu dessen Linker einen ‘Maschinisten’ aufgestellt hat, lasse man die [nächsten] acht Felder links von ihm frei. Dann stelle man auf den [restlichen] drei Feldern [der fünften Reihe] einen Bogenschütze, ein Pferd und einen Wagen auf.

84-85. Auf der sechsten Reihe soll man das erste Feld aussparen und auf die beiden [nächsten] Felder die [beiden übrigen] ‘Maschinisten’⁽¹⁸⁾ stellen. Nachdem man [dann] zu deren linker Seite zehn Felder freigelassen hat, soll man einen Bogenschützen auf-

stellen. Auf dem ersten [Feld] der 7. Reihe einer Hälfte soll sich [ein weiterer] Heerführer, [danach] ein Elefant [sowie] am Ende (d. h. offenbar auf dem letzten linken Feld der letzten Reihe) ein Bogenschütze befinden.

86ab. Jene ist [die Schlachtordnung] namens ‘Schlangenwindung’, nun wird die ‘Schlachtordnung der festen Grundlage’ erläutert”.

Will man nicht annehmen, dass dem Verfasser des *HH* bei der Beschreibung dieser Formation in Gestalt einer Schlangenwindung ein Fehler unterlaufen ist, so bleibt nur die Schlussfolgerung, dass sie offenbar mit einer Gesamtanzahl von 35 Figuren gespielt wird, also drei mehr als die in Vers 7 genannten 32 (zwei Heerführer, insgesamt sechs statt vier Elefanten):

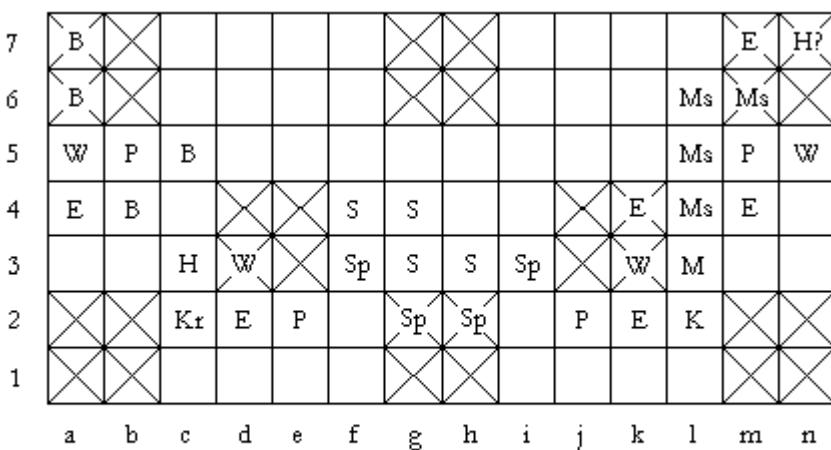


Diagramm 10

i) die Formation der “festen Grundlage” (als Heeresformation in *KA* 10,6,13 und *KN* 20,43 genannt; ebenso *HH* 7,131):

86cd. “Hier wird erklärt, wieviel[e] [Figuren] man der Reihe nach von links beginnend aufstellen soll.

87. Auf sieben Feldern der letzten Reihe einer Hälfte sollen sich der Reihe nach jene [Figuren] befinden: am Anfang zwei Wagen, [dann] die vier Schwerträger und ein Speerträger.

88. Auf der sechsten Reihe möge es der Reihe nach die [folgenden] fünf [Figuren] geben, wobei [ein Feld] am Anfang frei bleibt: ein Speerträger, zwei Pferde, [dann wieder] ein Speerträger und ein Bogenschütze.

89. Auf der fünften Reihe sollen sich auf fünf [Feldern] unter Freilassung [eines Feldes] am Anfang ein Bogenschütze, ein Speerträger, der Heerführer, ein Pferd sowie [ein weiterer] Bogenschütze befinden.

90. In der mittleren Reihe lasse man am Anfang drei [Felder] frei und setze auf die

vier [folgenden] der Reihe nach den Kronprinzen, einen Bogenschützen, ein Pferd und einen ‘Maschinisten’.

91. Auf der ersten Reihe lasse man zwei Felder frei und stelle [dann] einen Elefanten auf, der einen [weiteren] Elefanten an seiner Seite stehen hat⁽¹⁹⁾. Vor (?) diesem lasse man drei Felder frei und stelle [dann] einen Wagen auf.

92ab. Dies soll die ‘Schlachtordnung der festen Grundlage’ sein; nun wird die ‘fest stehende [Schlachtordnung]’ erklärt”.

Die Beschreibung der “Schlachtordnung der festen Grundlage” erscheint insofern unklar, als die Forderung, vor dem zweiten Elefanten, der sich ja (direkt rechts) neben dem ersten Elefanten befinden soll, drei Felder freizulassen und dann einen Wagen aufzustellen, nicht erfüllbar ist, da die entsprechende Position auf der fünften Reihe, die man in diesem Fall erreichen würde, schon durch den Heerführer besetzt ist. Als Lösung des Problems böte sich die Annahme an, dass *tadagre* in 91c fälschlich für *tatpārśve* steht. Der Wagen wäre dann auf h1 zu plazieren.

Weiterhin fällt auf, dass bei der Beschreibung des *pratiṣṭhā-vyūha* eine ganze Reihe von Figuren fehlt: der König, Minister, zwei weitere Elefanten, ein Wagen und drei “Maschinisten”. Die Frage, ob diese nicht genannten Figuren irgendwo nach Belieben aufgestellt werden konnten oder ob bei dieser Ausgangsstellung von vornherein mit weniger als 32 gespielt wurde, ist nicht zu klären. Für die letztere Möglichkeit spräche, dass auch bei der *maṇḍala-vyūha*-Formation offenbar mit weniger als den 32 Figuren gespielt wurde (30) und dass umgekehrt auch mehr als 32 Figuren auf dem Brett auftreten konnten: vgl. die Beschreibung der Formation in Gestalt einer Schlangenwindung. Träfe diese Vermutung zu, hieße dies aber auch, dass im Falle des *pratiṣṭhā-vyūha* ohne die zentrale Figur des Königs gespielt wurde! Vorausgesetzt, diese Überlegungen sind richtig, könnte die Figurenaufstellung bei diesem *vyūha* so ausgesehen haben:

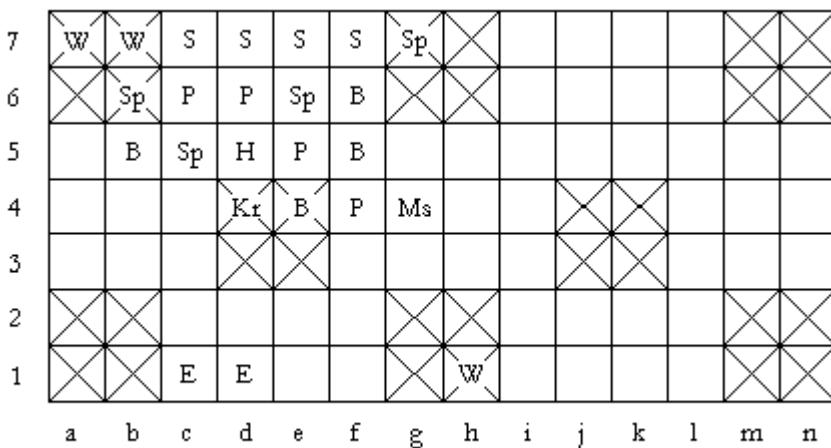


Diagramm 11

j) die feststehende Formation (als Heeresformation in *KA* 10,6,13 und *KN* 20,43 genannt; ebenso *HH* 7,131):

92. “Auf der 7. Reihe einer Hälfte und auf der im Rücken (d. h. dahinter) [gilt] die Form (d. h. Aufstellung) der ‘Schlachtordnung der festen Grundlage’.

93-95. [Auf der fünften Reihe?] soll sich links des Kronprinzen ein mit einem Schild ausgerüsteter Speerträger befinden und rechts des Heerführers (?)⁽²⁰⁾ und des Ministers zwei Pferde; und rechter Hand von diesen mögen zwei Bogenschützen platziert sein. Hinter dem König, dem Minister, den Pferden und den Bogenschützen sollen sich die ‘Maschinisten’ befinden; und hinter den ‘Maschinisten’ im Rücken der Bogenschützen (ist *dhanviprsthataḥ* statt *dhanviprsthasya* zu lesen?) soll man zwei Wagen aufstellen, hinter diesen wiederum zwei Elefanten [sowie] den Heerführer. [Damit] ist die ‘feststehende’ [Schlachtordnung] dargelegt worden”.

Die in dem vorangehenden Abschnitt enthaltenen Angaben sind fast durchweg zu ungenau, als dass sich die Figurenaufstellung exakt angeben ließe. Eindeutig ist nur die Vorschrift, die beiden letzten Reihen einer Hälfte (also die 6. und 7.) wie beim *pratiṣṭhā-vyūha* zu besetzen. Wenn meine Übersetzung und Interpretation von 94cd richtig ist, spielte man bei dieser Formation mit sechs statt der üblichen vier “Maschinisten”, jedoch mit nur drei Bogenschützen und zwei Elefanten, woraus sich eine Gesamtanzahl von 31 Figuren ergibt. Folgende Verteilung der Figuren ist denkbar:

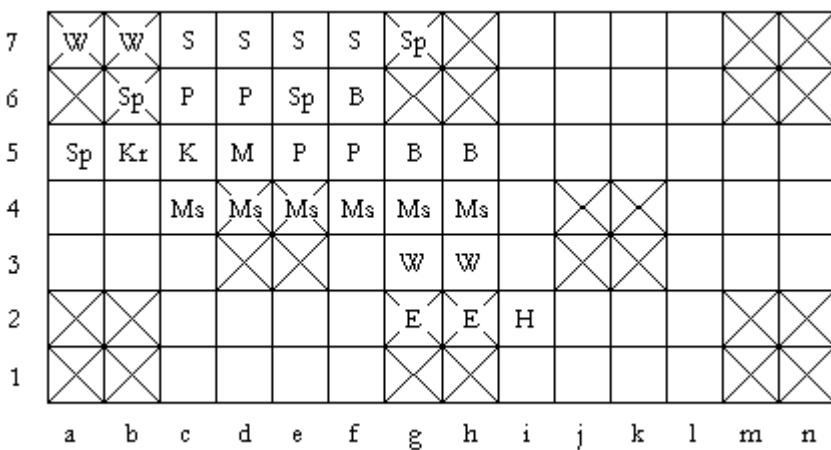


Diagramm 12

96. “Außerhalb der Spielunterlage sollen die Spieler (*kriḍakaiḥ*, Plural statt des - grammatisch korrekten - Duals) die Heeresmusikanten aufstellen. Ihren Platz soll man bei allen Formationen folgendermaßen einrichten:

97. Außen vor der 1. Reihe nahe den beiden mittleren Feldern soll man rechts einen Elefanten und links ein Pferd aufstellen (d. h. offenbar je einen Heeresmusikanten, der auf einem Elefanten bzw. Pferd sitzt: vgl. V. 22-23).

98. An den beiden Ecken möge man je einen Fußsoldaten plazieren, der dem Feind gegenüber steht. So soll man sich die Aufstellung der Heeresmusikanten bei beiden Heeren merken.

99. Bei der *pratiṣṭha*⁽²¹⁾ - und *supratiṣṭha*-Schlachtordnung soll man die Aufstellung dergestalt vornehmen (*pra-vi-ny-as-*), dass es schön aussieht, [d. h.] indem man [auf der gegnerischen Seite] [entweder] die [entsprechende] Gegenschlachtordnung oder die gleiche Schlachtordnung wählt.

Im 6. Abschnitt beschreibt Godāvaramiśra die Gangarten der Figuren und berechnet die Anzahl der Felder, auf die sie ziehen können:

100. "Der Spieler möge das Spiel wie einen Kampf [auf dem Schlachtfeld] führen, aus dem ein Spiel geworden ist. [Im Folgenden] wird das Feld (bzw. werden die Felder) genannt, auf das (resp. die) [eine Figur] ziehen muss, nachdem sie das Feld, auf dem sie sich befindet (*koṣṭham svasyāśrayam*), verlassen hat.

101. Nur wenn man [für jede Figur] das Feld (bzw. die Felder) kennt, [auf das bzw. die sie ziehen kann], kann man das Spiel spielen. Deshalb wird [es] nun erklärt. Der König kann von seinem Standort aus nach Belieben auf ein Feld vor und hinter [ihm], seitlich [von ihm sowie] diagonal (wörtl.: "in jede Ecke") ziehen⁽²²⁾, [vorausgesetzt das Feld, auf das er ziehen will], wird [vom Gegner] nicht angegriffen (*avyāhata*).

102. Kronprinz, Minister und Heerführer [machen] nach Belieben je nach Möglichkeit einen Schritt [bis zu] sechs⁽²³⁾ Feldern [weit] in alle Himmelsrichtungen (d. h. sie ziehen horizontal, vertikal und diagonal).

103. Die Elefanten können nach Belieben auf die Felder vor [ihnen und] je ein Feld [weit] in alle Ecken hinter [ihnen] ziehen.

104. Die Wagen können je nach Möglichkeit und Belieben auf ein Feld vor [und] hinter [ihnen] sowie zu ihren beiden Seiten, jedoch nicht diagonal ziehen.

105. Die Pferde [ziehen] jeweils sechs Felder [weit] in die vier [Haupt]himmelsrichtungen und je zwei Felder [weit] zu den beiden Seiten des zweiten Feldes [in der Horizontalen und Vertikalen].

106-107. Den Schwert- und Speerträgern, den Bogenschützen sowie den 'Maschinisten' steht [je] ein einzelnes Feld in den beiden vorderen Ecken und hinten zu, [auf das sie ziehen können]; man soll wissen, dass sie außerdem der Reihenfolge ihrer Aufzählung entsprechend um ein, zwei, drei und vier Felder nach vorn [ziehen können].

108. Nun wird deren [jeweils] höchste Anzahl von Feldern, [auf die sie ziehen] und den Gegner schlagen⁽²⁴⁾ [können], genannt, die, [wenn man sie zusammenrechnet], zu den beiden Gesamtsummen (*samudāya*) [von Feldern führt⁽²⁵⁾, die von] jedem [der beiden Heere erreicht werden können].

109-110. Den König, den Kronprinzen, den Minister, den Heerführer, das Pferd [sowie] den Wagen setze man auf eines der vier Felder in der Mitte [des Brettes], den 'Maschinisten', den Bogenschützen, den Speer- und den Schwertträger sowie den Elefanten auf ein mittleres markiertes [Feld] der 2. Reihe.

111. Von dieser Stelle aus soll der Spieler die genannten Felder zählen, [auf die die

Figuren jeweils aufgrund der ihnen eigenen Gangart ziehen können]. Die beiden Könige [haben jeweils] 51 Felder, [auf die sie ziehen können].

112. Dem Kronprinzen und auch dem Minister und dem Heerführer sollen [jeweils] 48 Felder [zur Verfügung stehen].

113. Ein Elefant soll über 17⁽²⁶⁾, ein Wagen über 26 und ein Pferd über 32 Felder verfügen.

114. Schwerträger, Speerträger, Bogenschütze und ‘Maschinist’ können der Reihe nach auf 4, 5, 6 und 7 Felder ziehen.

115. Zusammengenommen soll die Anzahl der Felder, [die mit allen Figuren erreicht werden können] für jedes der beiden Heere 583 betragen”.

Die im 6. Abschnitt enthaltenen Angaben lassen sich in den folgenden Diagrammen veranschaulichen:

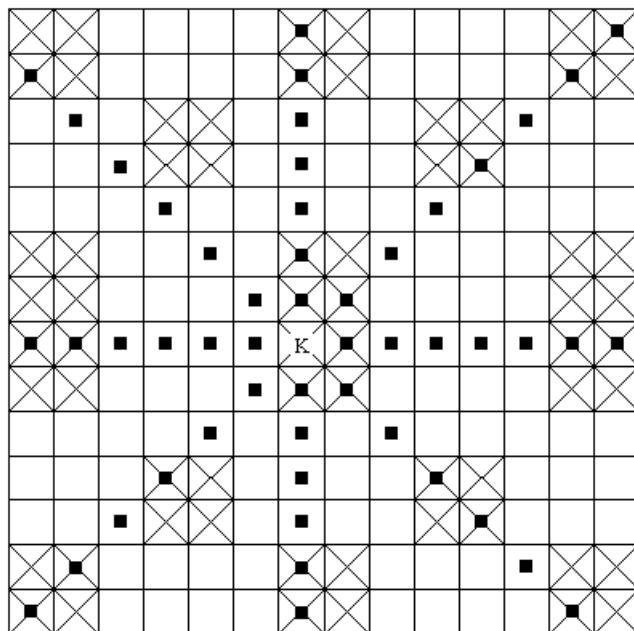


Diagramm 13: Die für den König erreichbaren Feldern

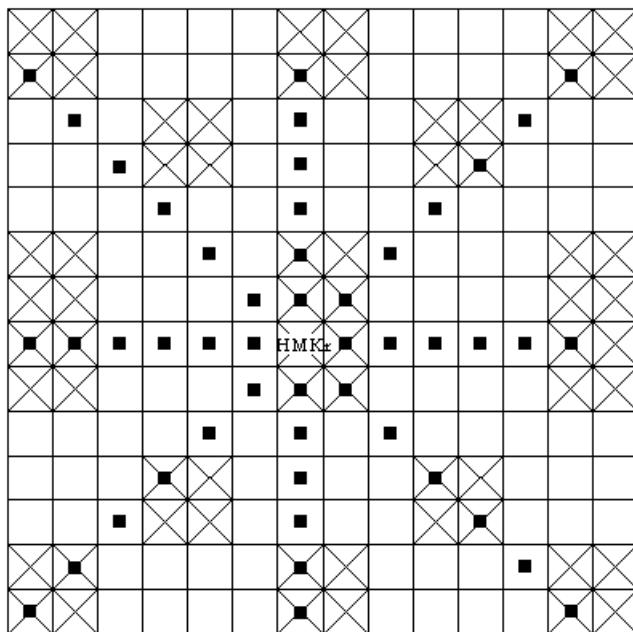


Diagramm 14: Die für den Heerführer, den Minister und den Kronprinzen erreichbaren Felder

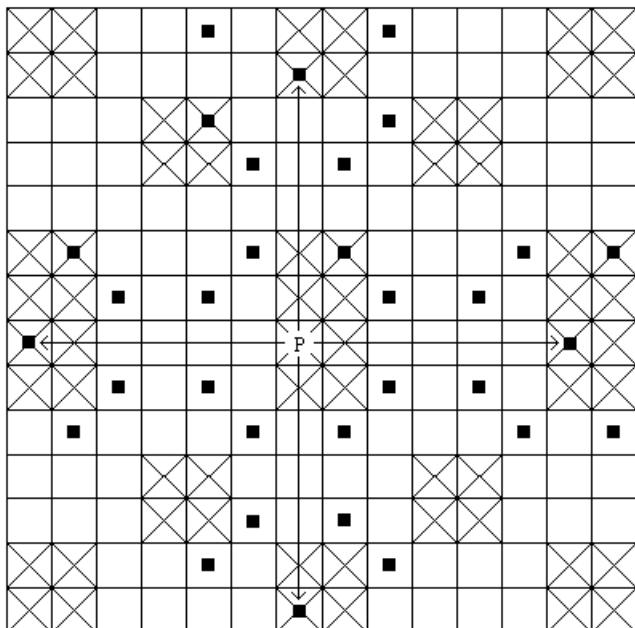


Diagramm 15: Die für ein Pferd erreichbaren Felder

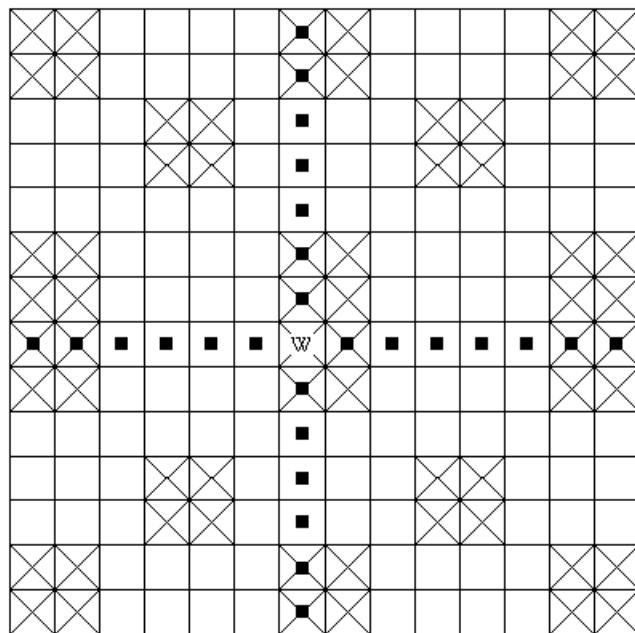


Diagramm 16: Die für einen Wagen erreichbaren Felder

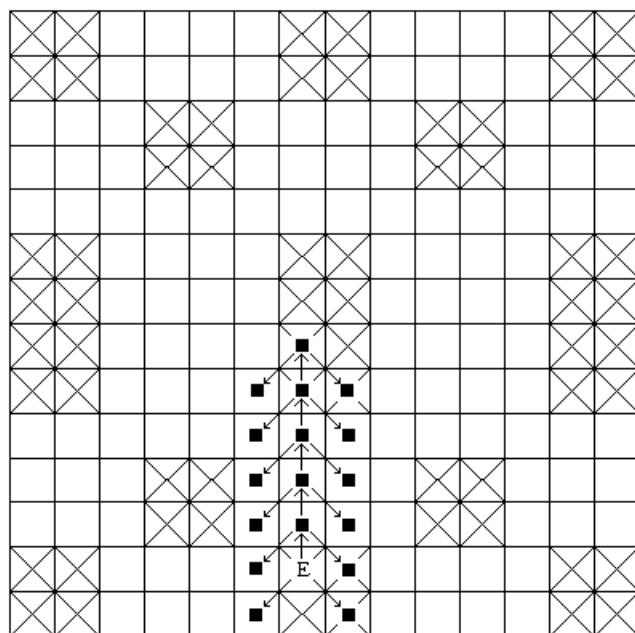


Diagramm 17: Die für einen Elefanten erreichbaren Felder

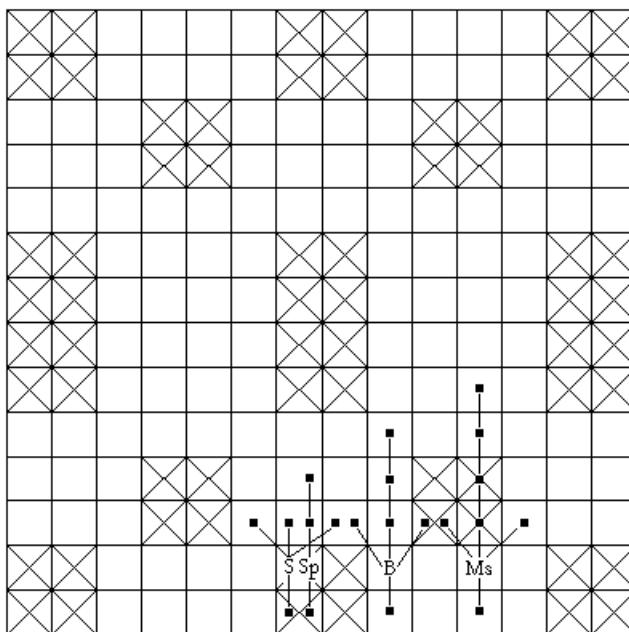


Diagramm 18: Die für einen Schwerträger, einen Speerträger, einen Bogenschützen und einen “Maschinisten” erreichbaren Felder

Der 7. Abschnitt enthält taktische Regeln zur Spielführung und zu dem Einsatz, um den in einer Partie gespielt wird:

116-117ab. „Wenn man die [jeweilige, bei einer Partie angewandte] Form der Schlachtordnung erkannt hat und über die Feld[er] und Züg[e?] Bescheid weiß, auf denen (bzw. durch die) [eine Figur] gedeckt wird, sowie auch über das Blockiert- und Gefesseltein [einer Figur], über Stärke und Schwäche von angreifenden und deckenden [Steinen] (27) sowie über deren relativen Wert (28), soll man, um zu siegen, das Spiel als ein unmittelbares Angriffs[spiel] (29) spielen und nicht anders.

117cd-118ab. Nachdem die Position[en] der [einzelnen] Schlachtordnungen richtig erklärt worden sind, werde ich nun den Angriff und das Decken, deren unterschiedliche Arten (vgl. V. 123ab) sowie das Blockiert[sein] usw. der Reihe nach erläutern.

118cd-119ab. Der gewöhnliche Sinn [eines Begriffes] wird klar, wenn man über die Bedeutung des [zugrundeliegenden] Wortes nachdenkt. Die Bedeutung des Wortes *dāna* ist beiden, den gewöhnlichen Leuten und dem Spieler, bekannt.

119cd-120ab. Weil *lyuṭ* (d. h. das *kṛt*-Suffix -*ana*) das Instrument bezeichnet (Pāṇini 3.3.117) und die Bedeutung der Wurzel *do* als ‘Zerstückeln’ (bzw. ‘Zerteilen’) gelehrt wird (*Dhātupāṭha, divāḍigāṇa*), wird durch das Wort *dāna* (‘Zerhauen’, ‘Spalten’) das Mittel zur Vernichtung der Feinde (bzw. auf dem Schachbrett zum Angreifen bzw. Schlagen der gegnerischen Figuren) ausgedrückt.

120cd-121ab. Wenn gegnerische Steine in eine bestimmte eigene Stellung einbrechen (wörtl.: "wenn ein Einfall der Feinde erfolgt"), dann soll man gegen sie mit einem Angriff seiner [eigenen] Fußsoldaten vorgehen.

121cd-122ab. Wenn [hingegen] eigene Steine in eine [dem Gegner] eigene Stellung einbrechen, dann sind für diese Fußsoldaten zur Deckung (wörtl.: "als deckende Steine") vorgesehen.

122cd-123ab. Einige [Fußsoldaten werden] allein als deckende, andere lediglich als angreifende und [wiederum] andere sowohl als deckende als auch als angreifende [Steine] eingesetzt. So gibt es drei Arten.

123cd. Beides, das Angreifen und das Decken, kann auf vierfache Weise geschehen.

123ef. * * *

124ab. [Wenn man dem Gegner] gegenüber [steht], [soll] der Blick wie der eines Löwen nach hinten, nach vorn und seitwärts [gerichtet sein] (?).

124cd. * * * (zu 123ef - 124 s. die Wiedergabe des Textes, S. 122 mit Anm. 42).

125. Wenn entweder der Gegner das Feld (bzw. die Stellung) eines [eigenen] Steines nicht erreichen [kann] oder dieser ganz sein eigener [Herr ist], [dann] kann er weder angegriffen noch muss er gedeckt werden (30).

126. Alle dem Angriff und auch dem Decken dienenden Steine (d. h., die normalerweise zum Angriff oder zur Deckung dienen), werden, wenn sie weder [vom Gegner] geschlagen werden können noch gedeckt werden [müssen], *rddha* (wörtl.: "reich"; "gedeihend", "wachsend") genannt.

127. Wo [der Fall] eintritt, dass] ein einzelner [Stein] zwei andere [zugleich] deckt, muss man wissen, dass in diesem Fall [seine deckende Funktion] eingeschränkt (*avaruddha*, wörtl.: "eingesperrt"; "gehemmt", d. h. offenbar begrenzt) ist, [denn] er kann in einer solchen Situation [nur] einen decken;

128. [und zwar] soll man denjenigen decken, durch den, wenn er geschützt wird, bei der Entfaltung (*āyatau*, wörtl.: "beim Sichausbreiten") [der eigenen Figuren] ein großer Vorteil [entsteht]. So muss der Spieler, der den Angriff führt, [diesen] fahrenlassen, nachdem er den anderen [der beiden Steine des Gegners] geschlagen hat.

129a-d. Und wenn ein einzelner [eigener] Stein gegen zwei gegnerische Steine [zugleich] einen Angriff [führt], soll er sie dennoch nicht beide schlagen, sondern nur den, durch dessen Schlagen [sich] bei der Entfaltung [der eigenen Figuren] Vorzüge (d. h. Vorteile) [ergeben].

129ef-130ab. Wo [auf der eigenen Seite] die angreifenden und [auf der gegnerischen Seite] die deckenden [Steine] in der Mehrzahl sind, ist zunächst die verhältnismäßige Stärke der angreifenden [gegenüber] den deckenden [Steinen] abzuwägen.

130cd-131ab. Wenn [auf beiden Seiten] gleich [viel] deckende [Steine] vorhanden sind oder [auf der gegnerischen Seite sogar] mehr, soll man nicht schlagen; wenn [aber] [auf der eigenen Seite] die angreifenden [Steine] in der Mehrheit sind, [dann] soll man [die Steine des Gegners] schlagen.

131cd-133ab. Wenn [es] auf der einen Seite einen Stein [gibt], der [eine andere Figur] deckt und von der anderen (d. h. gegnerischen) Seite ein Stein diesen angreift oder zwei [feindliche Steine] zugleich zwei Steine von dieser (d. h. der eigenen?) [Seite]

angreifen, dann soll man den relativen Wert desjenigen Steines, der zu schützen ist und desjenigen, der zu schlagen ist (d. h. den man dem Geschlagenwerden preisgibt), abwägen und [in jedem Falle] den höherwertigen [Stein] vor dem Geschlagenwerden schützen, nicht aber den von geringerem Wert.

133cd. Auch wenn man [auf den Angriff] eines wertvollen [gegnerischen] Steines hat verzichten müssen, soll man, wo auch immer [möglich], einen weniger wertvollen schlagen.

134. Wenn [ein feindlicher Stein] geschlagen wurde, soll man [trotzdem] auf den Schutz [seiner eigenen Steine] bedacht sein (Übersetzung unsicher, da ein Objekt zu *rakṣet* fehlt); [so] werden Vorteile bei der Entwicklung [der eigenen Figuren] gewahrt. Der Angriff, [der] mit dem Ziel [erfolgt], den König zu schlagen, heißt *advaita* (vgl. 116-117ab: "unmittelbares Angriffsspiel").

135-136. Dieser kann zweifach sein: er ist [für den Gegner] überwind- (bzw. abwehr-)bar und nicht überwindbar. Wenn er zu einem Zeitpunkt erfolgt (*jāta*), zu dem sich der Gegner durch [Weg]ziehen [in Sicherheit bringen] (*paravāhanakāle*) und er [daher] nicht [mit dem gewünschten Erfolg] zu Ende geführt werden kann, ist er abwehrbar; und der nicht abwehrbare [Angriff] erfolgt zu einem Augenblick, zu dem [sich der Gegner] nicht durch [Weg]ziehen [in Sicherheit bringen kann] (*avāhanakālaka*). Es ist dieser nicht abwehrbare [Angriff], der zum Sieg führt, so steht es fest.

137. Deshalb soll man danach trachten, den unmittelbaren Angriff [zu einem Zeitpunkt zu führen, in dem sich der Gegner] nicht [durch Wegziehen] retten kann. Das Ziehen der Steine, das im Hinblick auf die Vernichtung des Feindes, die eigene Deckung oder zu beidem [erfolgt], dieses Spiel wird [nun] erläutert.

138. Um [seine] eigenen [Steine] zu decken oder [den Gegner] zu schlagen, ziehe man seine Figuren dorthin, wo ein Angriff des Gegners stattfindet oder man selbst angreift (*dāne vā svasya*), [wobei der angreifende Stein gleichzeitig dazu dienen kann, einen anderen der eigenen Seite] zu decken (vgl. V. 143).

139. Wenn der Spieler einen Stein von seiner Ausgangsposition (*svādhārakoṣṭhāt*) in ein anderes Feld zieht, [das ihm dann] als Standort [dient], möge er ihn⁽³¹⁾ nicht [wieder von dort] zurückführen⁽³²⁾.

140. Das Ziehen zum Zwecke der Vernichtung [des Feindes], der eigenen Deckung oder beidem kann je nach Tradition selbst [jeweils] zweifach sein. Dies wird [nun] erklärt.

141. [Wenn der kluge Spieler] mit nur einem [einzigem] Zug irgendeinen⁽³³⁾ gegnerischen [Stein] schlagen und [zugleich] einen eigenen decken [kann], [so] führt er diesen [zu] beidem [dienenden Zug] schnell aus, [alle] andere[n] [Züge] [nur] mit Zögern (d. h. nach reiflicher Überlegung).

142. Das Ziehen zum Zwecke des Deckens [ist von] zweifach[er Art]: [es erfolgt durch] Wegziehen des [Steines], der geschützt werden soll oder indem man ihn durch einen anderen deckenden Stein schützt.

143. Auch das Ziehen zum Zwecke des Schlagens wird als zweifach angesehen. Es kann erfolgen, nur um irgendeinen [feindlichen Stein] anzugreifen oder um [zugleich] auch irgendeinen [eigenen] Stein zu decken⁽³⁴⁾.

144ab-cd. Das Ziehen [eines Steines] an einen [bestimmten] Ort [zum Zwecke] von beidem (d. h. sowohl, um anzugreifen als auch zu decken; vgl. 140) kann [ebenfalls] zweifach sein, das wird nun erklärt. Man kann [es] tun, [indem man] beides [für gleich wichtig ansieht] oder man schützt [dabei primär] den einen oder den anderen⁽³⁵⁾ [eigenen Stein] (vgl. V. 143).

144ef-145ab. [Wenn] das Ziehen weder zum Zwecke des Schlagens noch des Deckens noch auch zu beidem [zugleich] erfolgt, [dann] wird das als die vierte [Art des] Ziehens betrachtet.

145cd-146ab. Wenn Steine, die durch einen direkten (*sama*, wörtl.: "gerade") Angriff attackiert werden, nicht [weg]zuziehen vermögen, dann können sie [nur noch] den Gang desjenigen gehen, der [wie ein Krieger auf dem Schlachtfeld] nichts mehr zu hoffen hat (d. h. sie werden entweder sofort geschlagen oder nachdem sie den Angreifer geschlagen haben).

146cd-147ab. Wenn sich das eigene Heer in die Hälfte des Gegners aufmacht, dann soll man auch die Heeresmusikanten mit einem für sie möglichen Zug (*svasambhavapadā*; vgl. 102a und 104c *yathāsambhavam*) mitführen.

147cd-148ab. Wenn ein Einbruch [des Gegners] in das eigene Heer erfolgt, sollen die 'Beschützer des Heeres' (d. h. die 'Offiziere' wie Heerführer, Kronprinz, Minister?) dorthin gehen, wo ihre Stellung [sicher] ist, [denn] wenn sie [diese] nicht schnell erreichen, werden sie zu Gefangenen.

148cd-149ab. Man kann sie alle auf die 1. [und] 7. Reihe der eigenen Hälfte (*svasimādau svasimānte*; vgl. V. 33 u. 47cd-48) sowie auf die 1. Reihe der Hälfte des Gegners und auch auf das Feld ihrer Ausgangsposition ziehen, wobei sie in [alle] anderen Himmelsrichtungen blicken (d. h. das ganze Spielfeld überschauen).

149cd-150ab. [Auch] wenn ein Angriff erfolgt (d. h. wenn der Gegner eine Drohung aufbaut), möge man den Gegner (d. h. seinen angreifenden Stein) schlagen; es kann sein, dass [daraus] das Gegenteilige dessen [für ihn] entsteht (d. h. dass sein Angriff vereitelt und er in die Verteidigung gedrängt wird). Auch wenn sein Angriff auf einen [eigenen] deckenden Stein sehr heftig ist (d. h. wenn er ihn mehrfach angreift), kann [eben dieser] deckende Stein seine Vernichtung [bedeuten].

150cd-151. Auch wenn an einer Stelle zahlreiche Angriffe erfolgen, so soll der besondere Spieler dennoch unmittelbar darauf [den Angreifer] schlagen, jedoch nicht mit [Steinen], die sich hinten befinden, weil ihnen der Weg versperrt ist, sondern mit solchen, die [dem Angreifer] gegenüberstehen. [Die Steine eines Spielers] können sich nicht [frei nach Belieben] hin- und herbewegen, weil das Spiel wie ein Kampf ist (d. h. ihre Züge müssen umsichtig sein und taktischen Erfordernissen entsprechen).

152. Auch wenn viele angreifende Steine [des Gegners] durch keinerlei Zwischenraum [voneinander] getrennt sind, möge man doch nach Wunsch schlagen, wenn man das Hin- und Herziehen eines Zwischengliedes [in der vom Gegner aufgebauten Angriffsreihe] bemerkt hat.

153. Wenn der Gegner [an einer Stelle] einen Angriff [auf einen eigenen Stein] durchführt, möge man dort einen deckenden [Stein] aufstellen, um [ihn] zu schützen. Ist [der Spieler] nicht in der Lage, [den angegriffenen Stein] zu decken, soll er [ihn] fortziehen.

154. Wenn er [ihn jedoch] nicht wegziehen kann, muss er ihn dem Geschlagenwerden aussetzen (wörtl.: "... muss er sein Geschlagenwerden beschließen"). Die Unmöglichkeit, [einen Stein] wegzuziehen, ist gegeben, wenn [ihm] aufgrund eines Stellungsfehlers der Weg versperrt ist.

155-156. Wenn man [einen Stein] nicht wegziehen kann, weil ihm aufgrund eines Stellungsfehlers der Weg versperrt ist, soll man über Methoden [und] Mittel nachdenken, wie, [statt dass der eigene Stein geschlagen wird], an anderer Stelle ein 'Krieger' des Gegners geschlagen werden kann, wenn sich ein eigener 'Krieger' in [dessen] Nähe befindet. Wenn der Feind [dann] weggezogen ist, um diesen (d. h. den Stein, den man selbst in einem Entlastungsangriff angegriffen hat) zu schützen, [dann] kann [dies für den zuvor angegriffenen eigenen Stein bedeuten, dass er] am Leben bleibt.

157. Wenn sich der König zusammen mit vielen angreifenden Steinen vorn befindet und ein [gegnerischer Stein] herbeikommt, ihn zu schlagen, [so] soll man diesen [Angreifer] im Gegenzug (*tadantare*, wörtl.: "dazwischen", d. h. zwischen zwei Zügen des Gegners) schlagen.

158-159. Wenn zahlreiche [gegnerische] angreifende Steine herbeigekommen sind, den [eigenen] König zu schlagen und wenn der nicht fortziehen kann, weil ihm der Weg versperrt ist, [dann] sollen die [eigenen 'Krieger'], auf das Leben ihres Königs bedacht und sogar ihren eigenen Tod wünschend, im Gegenzug die Feinde schlagen, auch wenn diese durch [andere] Steine gedeckt sind; oder sie sollen sich vor [ihren König] stellen, auch wenn [sie sich dadurch] zahlreichen Angriffen [aussetzen].

160-161ab. Wenn der eigene König geschlagen worden ist, lautet die Regel: 'Der König möge sterben (*gam-*, wörtl.: "[vom Brett] gehen")'. Und weil alle Soldaten ihr Leben [nur] durch das Leben des Königs haben, deshalb sollen sie [gleichfalls] für ihn sterben. Dies ist als Gesetz des Kampfes überliefert.

161cd-162ab. Die Spieler sollen je nach Vermögen einen Einsatz miteinander vereinbaren. Den soll man nicht zu Beginn des Spiels nehmen, sondern an seinem Ende, nachdem man gesiegt hat (*vijayāt parāk*, wörtl.: "dem Sieg nachfolgend").

162cd-163ab. Der [beim Spiel] eingesetzte Betrag soll so hoch sein wie der Wert aller 'Kämpfer'; der höchste [Gewinn] ergibt sich, wenn [alle 'Kämpfer' des Gegners] geschlagen sind.

163cd-164ab. Wenn das Spiel in der Mitte unterbrochen wird, dann soll jedoch der Einsatz, [um den gespielt worden ist], zwischen beiden [Spieler]n nach dem Wert (*pada*, wörtl.: "Würde", "Rang") der getöteten 'Krieger' aufgeteilt werden.

164cd-ef. Wenn [man erfolgreich] einen unmittelbaren Angriff [auf den gegnerischen König] durchgeführt hat, soll man sich nach dem Sieg [den Teil vom Gesamt-] Einsatz nehmen, der sich aus der Berechnung des Wertes der geschlagenen und der nicht geschlagenen ['Kämpfer', d. h. Steine] ergibt.

165. Ich, der weise Godāvara, lege dieses Werk vor dem Fußlotus der ehrwürdigen Durgā nieder, durch deren Gunst ich es verfertigt habe.

So [lautet] der 8. Abschnitt über das Spiel, [der] im *Haribharacaturāṅga* [enthalten ist], das von Godāvaramīśra verfasst wurde, dem vorzüglichsten der Minister, der den *vājapeya* geopfert hat, dem Lehrer des Königs, dem Oberhaupt der Gelehrten und Vorzüglichsten unter den Dichtern, der mit einem weißen Schirm geschmückt ist und [ob seiner gewaltigen Stimme] die Bezeichnung ‘Donner’ trägt, der mit einem goldenen Topf ausgestattet und von vier goldenen Löwen umgeben ist und der durch die eigene Hand des edlen Gajapati Pratāparudradeva, des Oberherrschers der Großfürsten, erhalten wird”.

B. Auswertung und Beurteilung

Die vom *HH* vorgeschriebenen Gangarten der einzelnen Figuren unterscheiden sich deutlich von denen der bisher bekannten indischen Schachliteratur. Während dem König nach dem Regelwerk des indischen wie auch arabischen und europäischen Schachs zu zweit nur ein Schritt in alle Richtungen zugestanden wird (vgl. Bock-Raming 1996: 13), ist er, wie aus dem Abschnitt der Verse *HH* 8,100–115 hervorgeht, dadurch, dass er in alle Richtungen beliebig weit ziehen darf, die stärkste Figur. Ungewöhnlich wie dies erscheinen mag, so ist doch in diesem Zusammenhang darauf hinzuweisen, dass der rund 400 Jahre vor dem *HH* von Someśvara verfasste *Mānasollāsa* eine Variante des Zweischachs kennt, bei der der König, mit den Gangarten aller anderen Figuren (also auch des Pferdes) ausgestattet, allein gegen das Schachheer des Gegners kämpft (*Mānasollāsa* 5,606–607; vgl. Bock-Raming 1996: 25). Es ist nicht auszuschließen, dass diese *sarvatobhadra* genannte Spielart des Zweipersonenschachs bei der für den König des *HH* geltenden Gangart eine Rolle gespielt hat.

Der Minister sowie die vom *HH* neu eingeführten Figuren Heerführer und Kronprinz stehen in ihrer Reichweite und Schlagkraft dem König nur wenig nach: Sie können ebenfalls horizontal, vertikal und in den beiden Diagonalen ziehen, allerdings nur jeweils bis zu sechs Feldern.

Ebenso ungewöhnlich ist die Gangart des Pferdes, das sechs Felder weit nach vorn, hinten oder zu den beiden Seiten ziehen und von den so erreichten Positionen aus den für ihn so charakteristischen Rösselsprung ausführen kann.

Während die Reichweite des Wagens im Zweischachtext des *Mānasollāsa* (bzw. des Bootes in den über das Vierschach handelnden Texten des von Raghunandana verfassten *Tithitattva* und der *Śūlapāṇi* zugeschriebenen *Caturāṅgadīpikā*⁽³⁶⁾) noch sehr begrenzt ist – diagonal auf das übernächste Feld –, hat er im *HH* die Gangart des Elefanten im *Nītimayūkha* des Nilakanṭha (vermutlich zwischen 1600 und 1700) und im späten *Kriḍākauśalya* Harikṛṣṇas (19. Jh.) bzw. des Rukh im arabischen und des Turmes im heutigen Schach.

Demgegenüber ist die Bewegung des Elefanten, der im *Mānasollāsa*, dem *Tithitattva* (bzw. der *Caturāṅgadīpikā*), dem *Nītimayūkha* sowie auch dem *Kriḍākauśalya* horizontal und vertikal beliebig weit ziehen darf, im *HH* deutlich eingeschränkt.

Singulär ist sicherlich auch die im *HH* für die Fußsoldaten bestehende Möglichkeit,

ein Feld nach hinten sowie im Falle des Bogenschützen und "Maschinisten" drei bzw. vier Felder nach vorn ziehen zu können.

Obwohl also der *HH*-Schachtext hinsichtlich der Gangarten seiner Figuren unter den bisher bekannten indischen Schachtexten einer Sonderstellung einnimmt, weist er jedoch ein Charakteristikum auf, das ihn v. a. mit dem oben genannten *Mānasollāsa* Someśvaras verbindet. Beide Texte bezeichnen nämlich die von ihnen beschriebenen verschiedenen Eröffnungsstellungen der Figuren mit dem Begriff *vyūha*, der in den über die Kriegsführung handelnden Texten wie dem *Kauṭilya-Arthaśāstra* "Schlachtordnung" bedeutet. Auch die Namen dieser *vyūha-s* sind aus der altindischen kriegstechnischen Literatur übernommen (vgl. die Anmerkungen zu der Übersetzung der Verse 31-99). Wenn darüber hinaus zu Beginn des *HH* gesagt wird, dass der Kampf auf dem Schachbrett dazu dienen soll, den Intellekt der Krieger zu schärfen und sie im Kampf zu unterweisen, so dürfte dies hinreichend deutlich machen, dass das Schachspiel auch im 16. Jahrhundert noch eine realitätsorientierte Übertragung des Aufbaus des indischen Heeres auf das Schachbrett ist. Zugleich mag die Ausbildung bzw. Beibehaltung der Kriegssymbolik im *Mānasollāsa* und im *HH* ihren Grund in den jeweiligen historischen Umständen haben, denn wie ich in einem früheren Aufsatz dargelegt habe, fällt die Abfassung der beiden Werke in Zeiten erhöhter militärischer Aktivität (vgl. Bock-Raming 1995a: 175).

Andererseits unterscheiden sich der *Mānasollāsa* und das *HH*, was die in ihnen zum Ausdruck gebrachte Beziehung des Schachspiels zum indischen Heereswesen angeht, in einem Punkt ganz wesentlich: Die im *Mānasollāsa* (V. 594) durch die Spielregel: "Niemals darf ein König, der an einem Ort steht, an dem er geschlagen werden kann (*vadhyasthānasthita*), [tatsächlich auch] geschlagen werden" ausgedrückte Unantastbarkeit des Königs ist im *HH* aufgegeben. Stattdessen heißt es dort in V. 160 ausdrücklich: "Wenn der eigene König geschlagen worden ist, lautet die Regel: 'Der König soll sterben'". Offenbar hat also die Spielregel der Unschlagbarkeit des Königs, von der man bisher annahm, dass sie den eigentlichen Wesenzug und das eigentümliche Element des Zweischachs ausmacht (vgl. Eder 1994: 23), nicht für alle in Indien bekannten Formen dieses Spiels gegolten. Es drängt sich die Vermutung auf, dass diese für das *HH* zu konstatierende Regeländerung unter dem Einfluss des Vierschachs erfolgt ist, in dem ja die Könige bekanntlich ebenfalls geschlagen werden durften.

Insgesamt betrachtet kommt dem *HH* für die Geschichte des Schachspiels in Indien große Bedeutung zu, weil es sich dabei um den bisher ältesten uns überlieferten Text aus diesem Raum handelt, der das Zweischach auf einer vergrößerten Spielunterlage und mit mehr als den üblichen 16 Schachsteinen auf jeder Seite beschreibt. Sein Verfasser hat damit eine Form des sog. "Großen Schachs" entwickelt, das es bekanntlich auch im arabischen Schachspiel gegeben hat. Obwohl nicht auszuschließen ist, dass sich Godāvaramiśra bei seiner Darstellung von entsprechenden arabischen Vorbildern hat inspirieren lassen, ist eine direkte Beeinflussung oder gar Abhängigkeit nicht nachzuweisen. Die bei Murray 1913: 339ff. aufgeführten Varietäten unterscheiden sich nach der Anzahl der Felder der Spielunterlage, der verwendeten Figuren und deren Gangarten allesamt von dem Spiel des *HH*. Auch das nach arabischen Quellen bei Murray 1913:

344ff. beschriebene *shaṭranj al-Kabīr*, das eigentliche Große Schach, das auf einem Brett von 11 mal 10 Feldern gespielt wurde, weist keine engeren Beziehungen zu dem Zweischach Godāvaramiśras auf. Es hat also weitaus eher den Anschein, als sei die im *HH* gelehrt Spielweise unabhängig von den genannten arabischen Formen aus dem Wunsch heraus entwickelt worden, von der etwa im *Mānasollāsa* bezeugten Kurzschrittigkeit sehr vieler Figuren bewusst abzuweichen und durch ihre neu eingeführte Langschrittigkeit dem Spiel größere Lebendigkeit zu verleihen. Ein 14 mal 14-Felder-Brett wie im *HH* taucht im indischen Schachspiel erst wieder in späteren literarischen Quellen auf, so etwa in dem oben erwähnten, 1871 vollendeten *Kṛīḍākauśalya* Harikṛṣṇas (V. 441-445) und in dem von Lāla Rāja Bābū 1901 verfassten *Mo'allim ul shaṭranj* (S. 190; vgl. Murray 1913: 347), wobei sich allerdings der Figurenbestand in den beiden letzteren Werken wiederum von dem hier übersetzten *HH* unterscheidet.

Bibliographie

A. Texte (Abkürzungen, Ausgaben)

Godāvaramiśra: *Hariharacaturaṅgam*, critically edited with Introduction by S. K. Ramanatha Sastri, Madras 1950 (Madras Government Oriental Series, 17).

Harikṛṣṇa: *Kṛīḍākauśalyam. Bhāṣātīkāsametam. Śrīmadbṛhajyotiṣārṇava-mahā-granthakāraśrīmadauraṅgābādanagaranivāsiśrīmaddharikṛṣṇa-veṇikaṭarā-mapāṇḍitavaryaviracitam*. Bombay samvat 1957, śake 1822.

HH: *Hariharacaturaṅga*. s. Godāvaramiśra.

KA: *Kauṭiliya-Arthaśāstra*. (Ausg.:) *The Kauṭiliya Arthaśāstra*, Part I: Sanskrit text with a glossary. [Ed. by] R. P. Kangle. Delhi, 2nd ed. (reprint) 1997 (¹Bombay 1969).

KN: *Kāmandakiya-Nītiśāra*. (Ausg.:) *Jayamaṅgalopādhyāyanirapekṣābhyañi* samvalī-taḥ Kāmandakiyanītiśāraḥ. *Sāṅgavedavidyālāyīya-viduśām* āyogena sampāditaḥ. Bd. 1-2. Ed. M. C. Apte. Poona 1957-1964.

Lāla Rāja Bābū: *Mo'allim ul shaṭranj* or Chess Monitor. Delhi 1901.

Nīlakantha: *Nītimayūkha*. (Text u. komm. Übers. s. Weber 1874).

Raghunandana: *Tīthitattva*. (Text u. komm. Übers. s. Weber 1873).

Someśvara: *Mānasollāsa* of King Someśvara. Vol. III, ed. by G. K. Shrigondevkar. Baroda 1961 (Gaekwad's Oriental Series, 138).

Śūlapāṇi: *Śūlapāṇi's Caturāṅga-Dīpikā. A Manual of Four-handed Dice-Chess*. Critically edited for the first time with translation, notes and introduction by Manomohan Ghosh. Calcutta 1936 (The Calcutta Sanskrit Series, 21).

B. Sekundärliteratur

Bhakari, Surinder Kumar 1981. *Indian Warfare. An Appraisal of Strategy and Tactics of War in early medieval period*, New Delhi.

Bock-Raming, Andreas 1995a. "Zur Symbolik des indischen Schachspiels", In: *Vom Wesir zur Dame. Kulturelle Regeln, ihr Zwang und ihre Brüchigkeit. Über kulturelle Transformationen am Beispiel des Schachspiels*, hrsg. von Ernst Strouhal, Wien: 171-180.

Bock-Raming, Andreas 1995b. "The varieties of Indian Chess through the ages", In: *Asiatische Studien*, 49: 309-331.

- Bock-Raming, Andreas 1996. "Mānasollāsa 5,560-623: Ein bisher unbeachtet gebliebener Text zum indischen Schachspiel, übersetzt, kommentiert und interpretiert", In: *Indo-Iranian Journal*, 39: 1-40.
- Eder, Manfred 1994. "Was ist Schach – im historischen Kontext", In: *Schach-Journal*, 1: 20-30.
- Majumdar, A. K. (Ed.), 1980. *The History and Culture of the Indian People*. Vol. VI: *The Delhi Sultanate*, Bombay, 3rd ed.
- Murray, H[arold] J[ames] R[uthven] 1913. *A History of Chess*, Oxford.
- Orissa State Museum Cat. 1958. *Descriptive Catalogue of Sanskrit Manuscripts of Orissa in the Collection of the Orissa State Museum*. Vol. I: *Smṛti Manuscripts*, Bhubaneshwar.
- Santiniketan Cat. 1987. *A Descriptive Catalogue of Oriya Palm leaf Manuscripts (Sanskrit Texts)*, Santiniketan.
- Wackernagel, Jacob 1905. *Altindische Grammatik*, Bd. II,I: *Einleitung zur Wortlehre. Nominalkomposition*, Göttingen.
- Weber, Albrecht 1873. "Einige Daten über das Schachspiel nach indischen Quellen", In: *Monatsberichte der Königlich Preussischen Akademie der Wissenschaften zu Berlin. Aus dem Jahre 1872 (Gesammtzitting vom 8. Februar 1872)*: 59-89.
- Weber, Albrecht 1874. (o. T., Fortsetzung der Untersuchungen über das indische Schachspiel), In: *Monatsberichte der Königlich Preussischen Akademie der Wissenschaften zu Berlin. Aus dem Jahre 1873 (3. November: Sitzung der philosophisch-historischen Klasse)*: 705-735.

Anmerkungen

1. *yantrin*, d. h. Soldaten, die verschiedene sowohl zum Angriff als auch zur Verteidigung eingesetzte *yantra*-s, d. h. Geräte, Werkzeuge und Waffen, zu bedienen hatten. Nähere Einzelheiten s. z. B. Bhakari 1981: 112f.
2. Zu einzelnen Sonderformen mit mehr oder weniger als 32 Figuren vgl. weiter unten die Formationen der Figuren in der kreisförmigen Aufstellung, in Gestalt einer Schlangenwindung sowie in den Aufstellungen der "festen Grundlage" und der "feststehenden Schlachtoordnung".
3. Vgl. auch den einleitenden Teil des ersten Kapitels, wo der Verfasser in Vers 11 ankündigt, dass er den als Spiel gestalteten Kampf (*kriḍāyuddha*) erläutern werde, der der Unterweisung im Kampf (auf dem Schlachtfeld) dient (*yuddhaśikṣārtham*).
4. Nämlich bei der Beschreibung der Merkmale der Fußsoldaten in Kap. 4, Vs. 15ff, wo außer Schwertern, Speeren, Bogen und *yantra*-s noch weitere Waffen erwähnt werden, mit denen die Soldaten auf dem Schlachtfeld ausgerüstet sind: Spieße (*tomara*), Pfeile (*bhalla*), Lanzen (*kunta*) und Dolche (*kaṭṭara*).
5. *nāmabhūṣaṇa*; der Sinn dieser Aussage ist mir nicht recht klar; ist gemeint, dass sich der Name Śivas auf der Figur befindet?
6. Die Passage 18cd-19 und der Vers 20 enthalten bezüglich der dem Kronprinzen, dem Minister und dem Heerführer zugeschriebenen Transportmittel einander widersprechende Angaben. Es ist daher zu vermuten, dass es sich bei einem der beiden Textabschnitte um eine Interpolation handelt.
7. Wie weit diese Übereinstimmung geht, d. h. ob sich die Figuren nur hinsichtlich der Farbe oder auch in anderen Details (z. B. der Kleidung) gleichen, wird nicht gesagt.

8. *sīman*, wörtl.: "Scheitel"; "Grenze"; hier als "Bereich" übersetzt; damit ist die Hälfte der Spielfläche, über die jeder König eines Spielers herrscht, gemeint.
9. Wörtl.: "... die vier Felder in den beiden Mitten der Ecken..."; welche Felder genau gemeint sind, geht aus dem Text nicht eindeutig hervor. Entweder handelt es sich, wie in Diagramm 1 dargestellt, um d3, d4, e3, e4 bzw. j3, j4, k3, k4 oder d4, d5, e4, e5 bzw. j4, j5, k4, k5.
10. *sīmādau*; damit ist hier wie auch in allen anderen Fällen, in denen dieser Begriff im *HH* verwendet wird, die 1. Reihe gemeint.
11. Nach der Abbildung des im *HH* im Anschluss an das Vorwort wiedergegebenen und als *rāṇarāṅga* bezeichneten Planogramms; vgl. jedoch die vorangehende Anmerkung.
12. *upasimādipāṇktau*; gemeint ist offenbar die 2. Reihe einer Bretthälfte. *upasimādi-* fasse ich als *bahuṛibi* mit regierendem adverbialen Vorderglied zu *pāṇkti* auf (Wackernagel 1905: 309; 313).
13. Der Sinne dieser Aussage ist nicht ganz klar. Wird bei dieser offenbar anderen Form des *ardha-candrākṛtivyūha* wiederum mit einem reduzierten Figurenbestand gespielt?
14. Die Richtung wird nicht explizit genannt; vgl. jedoch V. 51: "von links nach rechts".
15. Bei der Besprechung dieses *HH*-Abschnittes in: Bock-Raming 1995a: 174f. wurde der Halbvers 62 falsch interpretiert, sodass die in Diagramm 6 im Anhang auf S. 179 dieses Artikels auf der 3. Reihe eingetragene Figurenaufstellung unzutreffend ist.
16. So meine Interpretation von *pūrvakoṣṭheṣv api*; vgl. 25d *pūrvapāścimasamsthita*.
17. Ich fasse den Wortlaut des c-*pāda*-s von 82 als Ellipse für *dve rathadvitayaye tu [tayoḥ ekam]* auf.
18. *yantrīno*; grammatisch korrekt wäre der Dual *yantrināu*.
19. *gajam pāśvasthanāṅgavat*; grammatisch korrekt wäre *nāgavantam*.
20. *senāpater*; es kann doch aber, wenn ich recht sehe, dem *pāda* 94b zufolge – "hinter dem König, dem Minister, den Pferden und den Bogenschützen" – eigentlich nur der König gemeint sein.
21. *pratiṣṭhe*, Lok. Mask. zu *pratiṣṭha* anstelle des in 86b sowie in 92a und d verwendeten Femininums *pratiṣṭhā*.
22. *svasthānād ... bhavec ... padam ... prabhoḥ*: wörtl. "für den König soll es ein Feld geben, [auf das er] von seinem Standort [ziehen kann]. Die gleiche Konstruktion - das Sanskritwort für die jeweilige Figur im Genitiv + *pada* = "Schrift"; "Feld" oder *gati* = "Gang" + (in einigen Fällen sinngemäß zu ergänzendes) *bhū*- (106d auch *pra-bhū*) – wird auch bei der Beschreibung der Gangarten aller weiteren Schachsteine verwendet.
23. *saṭ*, so meine Konjektur für *ca* (vgl. die Wiedergabe des Textes auf S. 121), die erforderlich ist, wenn man zu der vom Verfasser in V. 112 geforderten Anzahl von 48 Feldern gelangen will.
24. *prānagrabaṇasādhana*, wörtl.: "(die Anzahl von Feldern), die zur Beraubung des Lebens [des Gegners] führen".
25. D. h., die sich daraus ergeben; vgl. dazu den Vers 115.
26. D. h., die in V. 103 angegebene Schrittzahl nach vorn ist offenbar auf die eigene Bretthälfte beschränkt.
27. *dānarakṣakayos*; hier wie auch 129e; 130a und 131b bezeichnet *dāna* nicht den Angriff (vgl. 120ab), sondern einen angreifenden Stein (korrekt wäre eigentlich *dānin* wie z. B. 126a).
28. *uccanīccapadam*; wörtl.: "den hohen bzw. niedrigen Wert". Der Terminus *pada* ist hier nicht, wie im vorangehenden Kontext im Sinne von "Feld", "Stellung" auf dem Spielbrett aufzufassen, sondern in der Bedeutung "Rang", d. h. "Wert" der einzelnen Figuren im Sinne von "Schwer"- und "Leichtfiguren"; vgl. dazu auch 132d *padānām uccanīccatām* und V. 164, wo vom "Wert der getöteten Krieger", d. h. der geschlagenen Figuren die Rede ist.

29. *advaitadānam*, wörtl.: "zweitloser Angriff"; darunter ist wohl ein direkter Mattangriff zu verstehen (vgl. V. 134).
30. Wörtl.: "[Dann] besteht gegenüber diesem, der sich in einer [solchen] Position befindet, weder [die Möglichkeit] des Angriffs noch [die Notwendigkeit], ihn zu decken".
31. *tad*; grammatisch korrekt wäre tam als Mask. Akk. Sing. zu *śāram*.
32. Es scheint, als werde der Spieler damit aufgefordert zu vermeiden, durch den Rückzug einer bereits gezogenen Figur ein Tempo zu verlieren.
33. *kimcit*; grammatisch korrekt wäre *kamcit* als Akk. Sing. Mask. zu sinngemäß zu ergänzendem *śāram* (vgl. 139c) oder *kāmicit* als Akk. Sing. Fem. zu sinngemäß zu ergänzendem *śārikā* (z. B. 137e; 138a).
34. In letzterem Falle ist offenbar der Angriff auf einen feindlichen Stein das primäre, das Decken eines eigenen Steines das untergeordnete Ziel; vgl. demgegenüber V. 144.
35. *kimcit* statt richtig *kamcit*; vgl. Anm. 33.
36. Zwei Texte des 15. und 16. Jhs. n. Chr. Zu ihrem gegenseitigen Verhältnis s. Bock-Raming 1995b: 316.

Anhang: Der Text des 8. Kapitels des *Haribaracaturaṅga*

yuddhasādhanam ākhyātaṁ caturaṅgam̄ nirūpitam /
 dhanurvidyādikam̄ nītir mantrapūrvā nirūpita // 1
 yuddham uktam̄ ca yoddhṛṇām adhunā buddhivṛddhaye /
 anāyāsenā yuddhasya śikṣārtham̄ api kasyacit // 2
 sarveṣām̄ api lokānām̄ manaso rañjanāya ca /
 viṣṇau śive vā bhaktānām̄ api santuṣṭaye nṛṇām̄ // 3
 devayuddham̄ hariharacaturaṅgadvayāśritam /
 krīḍārūpeṇa samkṣipyā likhyate kautukād̄ api // 4
 krīḍako racayed dvedhā viddhāvayavirnitam /
 ekam̄ harisvāmikam̄ syād aparam̄ haranāmakam // 5
 svāmī ca yuvarājaś ca mantrī senāpatis tathā /
 hastisyandanavāhānām̄ pratyekam̄ ca catuṣṭayam // 6
 khaḍgiśāktikadhānuṣkayantriṇām̄ api pūrvavat /
 dvātrimśatsamkhyakam̄ caiva kuryād haribalam̄ mahat // 7
 harasyāpi tathā kuryād dvātrimśatsamkhyakam̄ balam /
 catuṣṣaṭyātmakam̄ ca syāt sambhūyobhayayor balam // 8
 baladvaye ‘pi caturaś cature vādyakāriṇaḥ /
 kuryāt sambhūya tais samkhyā dvyadhikā saptatir bhavet // 9
 svāmino yuvarājasya mantriṇo vāhinīpateḥ /
 hastinām̄⁽¹⁾ syandanānām̄ ca vājinām̄ ca yathākramam // 10
 caturvidhānām̄ pattinām̄ ghaṭanām̄ likhyate ‘dhunā /
 yuddhayogiyamahādeśabhr̄tām̄ śastrughadhadhāriṇām // 11
 caturbhujam̄ hare rūpam̄ kuryāt śrivatsavakṣasam⁽²⁾ /
 śaṅkhacakram̄ śārṅgadharam̄ dadhānām̄ karapallavaiḥ // 12

vasānam vāsasī pīte garuḍopari samṣṭhitam /
 nalinīdalavistīrṇakarṇāntavyāpidṛgyutam // 13
 śastrair nānāvidhair yuktavāhanam̄ kaustubhānvitam /
 kīrīṭānvitamūrdhānam̄ ratnacchattravirājītam // 14
 dhātudantendhanādyais tu prakṛtīr daivābhedataḥ⁽³⁾ /
 kuryād devau hariharau varṇenecchānurūpataḥ /
 caturbhujam̄ haran̄m̄ kuryād āśinam̄ vṛṣabhbhāsane // 15
 dadhānam̄ śūlaḍamaru⁽⁴⁾ pinākam̄ ca⁽⁵⁾ karāmbujaiḥ /
 kapardinaṁ nīlakanṭham ardhadravibhūṣitam // 16
 śirodāmnā śobhamānam̄ netratrayavibhūṣitam⁽⁶⁾ /
 śastrair nānāvidhair yuktavāhanam̄ nāmabhūṣaṇam // 17
 vyāghracarmāṁbaradharmaṁ ratnacchattravirājītam /
 yuvarājas tathā mantri vāhinīnāyakas tathā // 18
 gajārohāḥ⁽⁷⁾ syandanaṁ sādinaḥ svāminor dvayoh⁽⁸⁾ /
 dhanurbāṇāṅgulitrāṇakarāḥ kāryāḥ kīrīṭināḥ // 19
 sūti⁽⁹⁾ mantricamūnāthāḥ vyomayānam̄ samāśritāḥ /
 śiṣṭā višeṣanipuṇāḥ gajasyandanavājiṣu // 20
 nīstrīṁśā⁽¹⁰⁾ śaktinārācakuntakhaḍgāṅkitāsanāḥ /
 yuvarājādayas sarve bhavyeyur yuddhasajjītāḥ // 21
 khaḍgaśaktidhanuryantrapāṇayaḥ syuḥ padātayaḥ /
 baladeśe ca catvāraś catvāro vādyakāriṇaḥ /
 gajam ekaḥ samārūḍho hayam ekas tathā parau // 22
 pattis syātām̄ yathēccham̄ ca vādyam eṣām̄ prakalpayet /
 yodhā eva rathe śāṅkhavādyakārāḥ prakīrtitāḥ // 23
 svāminor ubhayos sainyam̄ sarvam̄ svavāmīrūpakan /
 krīḍāyuddhāsanam̄ kuryāt paṭṭavastrādinirmitam // 24
 kuryāt koṣṭhavibhāgārthaṁ rekhām̄ rajjuvinirmitām /
 daśa pañca ca rekhāḥ syuḥ pūrvapāścimasamṣṭhitāḥ // 25
 dakṣiṇottarataś cāpi caturaśram bhavet tataḥ /
 evam̄ kṛte bhavet koṣṭham̄ catushūnaśatam̄ dvayam // 26
 caturdaśabhir evam̄ syuḥ koṣṭhaiḥ dvī sapta pañktayaḥ /
 pañktayaḥ sapta sapta syuḥ sīmānau svāminor dvayoh // 27
 sīmāntyā saptamī pañktih simādiḥ prathamā smṛtā /
 sīmāntapañktyor yan madhyam̄ yad antyam̄ pārśvayor dvayoh//28
 sīmnor dvayor yac ca bhaved ādyapañktidvayam̄ dvayam /
 tasya tasyāpi yan madhyam̄ yad antyam̄⁽¹¹⁾ pārśvayor dvayoh /
 catuhkoṣṭham̄ tac ca kuryāt padmalāñchanaśobhitam // 29
 lāñchitānam̄ catuṣkāṇam̄ koṣṭhānām̄ koṇamadhyayoh /
 taylor madhyacatuṣkam̄ yat tad api syāc ca lāñchitam // 30
 sainyam̄ sasvāmikan̄ vyūhavidhāneva⁽¹²⁾ nivāsayet /
 krīḍājñāḥ krīḍānāsaktaḥ krīḍārthaṁ krīḍānāsane // 31
 aneke yadyapi vyūhāḥ kathitā yuddhakovidaiḥ /
 tathāpi kecil likhyante krīḍāyā⁽¹³⁾ lakṣayayoginah⁽¹⁴⁾ // 32

svāminam yuvarājam ca sīmādau madhyacihnayoḥ /
 sthāpayed dakṣine devam yuvarājam ca vāmataḥ // 33
 vāmato yuvarājasya sthāpayed vāhinīpatim /
 svāmino dakṣine pārśve mantriṇam prāṇasammitam // 34
 mantrisvāmitanūjānām vāhinīnāyakasya ca /
 sthāpayed agrakoṣṭheśu turaṅgamacatuṣṭayam // 35
 sīmādi ⁽¹⁵⁾ pārśvadvitaye yal lāñchitayugam yugam /
 caturo vāraṇāṁs tatra sthāpayet koṣṭhasamkhyayā /
 caturṇām vāraṇendrāṇām agrakoṣṭhacatuṣṭayē // 36
 caturaḥ sthāpayed dhīmān syandanān samarāṅgaṇe /
 sīmno madhyamapaṇktau ca madhyakoṣṭheśu ca kramāt // 37
 yantridhanvyāṣṭakam sthāpya yantryanantaradhanvikam /
 teṣām agrāṣṭakoṣṭheśu śaktikhaḍgānvitāṣṭakam // 38
 śaktiko ⁽¹⁶⁾ yantriṇo ‘gre syāt khaḍgī syād dhanvino ‘grataḥ /
 jhaṣāsyasamjñakam vyūhasamsthānam idam īritam // 39
 śakaṭavyūhasamsthānam ucyate yodhanandanam /
 upasīmādipanktau ca madhyame lāñchitadvaye // 40
 sthāpayed dakṣine devam yuvarājam ca vāmataḥ /
 svāmino dakṣine pārśve sthāpayen mantrakovidam // 41
 vāmato yuvarājasya sthāpayed vāhinīpatim /
 mantriṇo dakṣine pārśve senānāthasya vāmataḥ // 42
 koṣṭhadvaye dvaye dadyād ghoṭakānām dvayam dvayam /
 pārśvayoś ca rathau sthāpyau vāmadakṣiṇavājinau /
 śaktikadvitayaṁ dadyād rathayor agrakoṣṭhayoḥ // 43
 rathadvayaṁ lāñchitayoh rathayoh pr̄ṣṭhakonayoḥ /
 sīmno madhyamapaṇktau ca madhyakoṣṭhacatuṣṭaye // 44
 matimān vāraṇendrāṇām sthāpayec ca catuṣṭayam /
 madhyapaṇktau ⁽¹⁷⁾ lāñchiteśu catuḥkoṣṭheśu dantinām // 45
 pārśvayor dhanvinām ⁽¹⁸⁾ deyāś catvāraś śarasamyutāḥ /
 dhanvinām purataḥ koṣṭhacatuṣṭayasamāśritāḥ // 46
 catvāraḥ khaḍginaś carmapāṇayaḥ prāṇadāraṇāḥ /
 sīmāntapaṇkter yan madhyam lāñchitam dvitayam tataḥ // 47
 śaktikadvitayaṁ nyaset tatpaścād yantriyugmakam/
 yantriṇoḥ pārśvayor yantriyugmam nyaset susajjimatam//48
 evam ca śakaṭavyūhasamsthānam parivarmitam/
 maṇḍalavyūhasamsthānam asmābhīr adhunocitate // 49
 sīmno madhyamapaṇktes ca madhyakoṣṭhacatuṣṭaye/
 catuṣṭayam dhanvinām syāt teṣām paścāc ca yantriṇah/
 purastāc chāktikāś teṣām purastāt khaḍgino matāḥ // 50
 veṣṭayed itarais sarvaiḥ pattīn ⁽¹⁹⁾ etān pradakṣiṇam/
 upasīmādipanktisthān vāmamadhyamalāñchitān // 51
 svāmī mantri dantiyugmam rathadvayaṁ hayas tataḥ ⁽²⁰⁾/
 hayau senāpatir vājirathau hastidvayaṁ kramāt/
 maṇḍalavyūhasamsthānam asmābhīr idam īritam // 52

ardhadandrākṛtivyūhasamsthānam adhunocaye/
 svāminam yuvarājam ca sīmādau madhyacihnayoḥ//53
 sthāpayed dakṣiṇe devam̄ yuvarājam ca vāmataḥ/
 vāmato yuvarājasya⁽²¹⁾ sthāpayed vāhinipatim//54
 svāmino dakṣiṇe pārśve vāsayen mantrakovidam/
 mantrisvāmitanūjānām vāhinināyakasya ca//55
 sthāpayed agrakoṣṭheśu vāraṇānām catuṣṭayam/
 vāraṇānām agrataś rathinām syāc catuṣṭayam//56
 rathinām vāraṇānām ca pārśvayor vājiyugmakam/
 pārśvayor yantriṇau syātām rathapārśvasthavājinoḥ//57
 yantriṇor agrataḥ syātām śāktikau carmadhāriṇau/
 dakṣasthaśāktikasya syād dakṣapārśve dhanurdharaḥ//58
 khaḍgī tasyāgratas tasya dakṣapārśve ca yantradhṛk/
 tasyāgrataḥ śāktikas⁽²²⁾ syāt taddakṣe ca dhanurdharaḥ//59
 tasyāgrataś ca khaḍgī syād evam̄ vāmaṣṭhaśāktikāt/
 jñeyam̄ samānam ardhacandrākṛtivyūhasamsthānam⁽²³⁾
 deyam̄ vāmapadanam̄ dakṣapadasthāne tu kevalam//60
 ukto 'rdhacandrākṛtiko durjayo vyūha ucyate/
 upasīmādipaṅktes syuḥ madhyakoṣṭhaśatasu kramāt//61
 hastiyugmam̄ camūnāthaḥ sutal⁽²⁴⁾ svāmī ca mantravit/
 vāraṇadvitayam̄ caiṣām̄ purataḥ kramato nyaset//62
 rathayugmam̄ yantriṇāś ca catvāro rathayugmakam/
 eteṣām agrakoṣṭheśu vājiyugmam̄ dhanurbhṛtaḥ//63
 catvāro vājinau dvau ca teṣām agreṣ api kramāt/
 śāktikau dvau khaḍginaś ca catvārāś śāktikau tathā//64
 ayam̄ ca durjayavyūho vajravyūho 'dhunocaye/
 upasīmādipaṅktau syur madhyakoṣṭhacatuṣṭaye//65
 saīnyanātho rājaputraḥ svāmī mantri kramād amī/
 eṣam agracatuḥkoṣṭhe turaṅgamacatuṣṭayam//66
 tasyāgre ca catuḥkoṣṭhe śāktikānām catuṣṭayam/
 tasyāpy agracatuḥkoṣṭhe khaḍginām⁽²⁵⁾ syāc catuṣṭayam//67
 catuṣkānām ca sarveṣām vāmaṅkṣipārśvataḥ/
 santyajya koṣṭham ekaikam bhavet koṣṭhadvaye dvaye//68
 dantisyananaytryākhyadhanvidvandvam̄ yathākramam/
 vajravyūhasya samsthānam etat proktam athocaye//69
 karkaṭavyūhasamsthānam yodhṛṇām likhyate 'dhunā/
 karkaṭavyūhasamsthānam karkaṭākṛtisamsthitiḥ//70
 hastiyugmam̄ yantradhārī śāktikau cāpabhitataḥ/
 mantri svāmī ca dhānuṣkaḥ śāktikau yantradhṛg dvipau//71
 upasīmādipaṅkteḥ syuḥ pūrvakoṣṭheśv api kramāt/
 eṣām agre ratho vājī⁽²⁶⁾ yantri khaḍgivayam̄ tataḥ//72
 dhanī senāpatiḥ putro dhānuṣkāḥ⁽²⁷⁾ khaḍgiyugmakam/
 yantrivajirathās sarve bhaveyuḥ kramaśaḥ param//73
 dhanvinoḥ purataḥ koṣṭham tyaktvaikaikam haridvayam/

nyaset koṣṭhadvaye caiva syandanadvitayam̄ tataḥ//74
 rathadvayasya purato nyaset sīmāntakoṣṭhayoh/
 uktaḥ karkaṭanāmāsāv ahisañcāra ucyate//75
 upasīmādipaṇktau dve tyaktvā koṣṭhe tṛṭiyake/
 prabhūm tadvāmapārśve tu gajam̄ tadvāmato hayam//76
 tatpārśvakōṣṭham̄ samtyajya śaktikadvitayam̄ nyaset/
 muktvā tatpārśvakōṣṭham̄ tu hayam̄ nāgam̄ sutam̄ kramāt//77
 prabhor agre mantriṇam̄ tu tadvāme rathinam̄ nyaset/
 tatpārśvakōṣṭhāntaritacatuḥkoṣṭheśu śaktikam//78
 khaḍgiyugmam̄ śaktikam̄ ca kramād etāṁś ca vāsayet/
 tadvāmakoṣṭhāntaritakoṣṭhayo rathinam̄ tathā//79
 vinyased vahinīnātham̄ mantridakṣāgrakoṇake/
 gajam̄ tadvāmato yantrī hastī tadvāmataḥ kramāt//80
 koṣṭhatrayam̄ parityajya khaḍgiyugmam̄ tato nyaset/
 tadvāmakoṣṭhatritayam̄ muktvā nyased dhanurdharam//81
 tadvāme vāraṇam̄ datvā nyaset pañcamapaṇktitah/
 dve rathadvitayē ye tu turaṅgam̄⁽²⁸⁾ tasya vāmataḥ//82
 vinyasya yantriṇam̄ tasya vāmakoṣṭhāṣṭakam̄ tyajet/
 tataḥ koṣṭhatraye dhanvituragasyandanān nyaset//83
 ṣaṣṭhapaṇktāv ādyakoṣṭham̄ tyaktvā koṣṭhadvitiyake/
 yantriṇo vāsayitvā tu tyaktvā tadvāmapārśvataḥ//84
 daśakoṣṭhāni dhānuṣkam̄ vāsayec ca camūpatih/
 sīmāntapaṇkter ādye syād dantī prānte dhanurdharah//85
 ahisañcāranāmāsau pratiṣṭhāvyūha ucyate/
 vāmataḥ kramato nyasyed yāvad atra pravakṣyate//86
 sīmāntapaṇkteḥ koṣṭheśu saptasu syuḥ kramād amī/
 ādye⁽²⁹⁾ rathau khaḍgahastāś catvārah̄ śaktibhṛt⁽³⁰⁾ tataḥ//87
 ādye tyaktvā ṣaṣṭhapaṇktau pañcaiva syuḥ kramād amī/
 śaktiko vājīyugmam̄ ca śaktidhārī dhanurdharah//88
 paṇktau bhavyeṣuḥ pañcamyām̄ ādye tyaktvā tu pañcasu/
 dhanuṣmān śaktibhṛt senāpatir vājī ca cāpabhr̄//89
 ādye trayam̄ parityajya madhyapaṇktau catusu ca/
 sutam̄ dhanurdharam̄ cāsvam̄ yantriṇam̄ ca kramā[d]⁽³¹⁾ nyaset//90
 tyaktvādyapaṇktau koṣṭhe dve gajam̄ pārśvasthanāgavat/
 nyaset tadagre koṣṭhānām̄ trayam̄ tyaktvā rathaḥ nyaset//91
 ayam̄ pratiṣṭhāvyūhaḥ syāt supratiṣṭhaś ca kathyate/
 sīmānte prṣṭhapaṇktau ca pratiṣṭhāvyūhasaṁsthitiḥ//92
 yuvarājasya vāme syāc chāktikāś carmasam̄yutah̄/
 senāpater mantriṇāś ca dakṣine ‘svau tayos tathā//93
 dakṣine dhanvinai syātām̄ svāmimāntryaśvadhanvinām̄⁽³²⁾/
 prṣṭhataḥ syur yantriṇoś ca dhanviprṣṭhasya yantriṇoh//94
 paścād rathadvayam̄ dadyāt tayoḥ paścād gajadvayam/
 vāsayed vahinīnātham̄ supratiṣṭhaḥ prakīrtitah//95
 krīḍāsanād bahiḥ sthāpyāḥ krīḍakair vādyakāriṇah̄/

sarvavyūheśu teṣāṁ ca sthānam evam̄ prakalpayet//96
 sīmādipaṇkter bāhye ca nikāte madhyakoṣṭhayoh/
 dakṣe vāraṇam ekam̄ ca vājinam̄ vāmato nyaset//97
 koṇayoh pattim ekaikam̄ sthāpayec chatrusam̄mukham̄/
 vinyāsam̄ vādyakārāṇam̄ evam̄ vidyād baladvaye⁽³³⁾ //98
 pratiṣṭhe supratīṣṭhe tu yathāśobhaṁ pravinyaset/
 prativyūhaṁ samāśritya tulyavyūhaṁ athāpi vā//99
 kurvīta kriḍakaḥ kriḍāṇam̄ yuddhavat kriḍanam̄ yataḥ/
 koṣṭhaṁ svasyāśrayam̄ tyaktvā gantavyaṇ⁽³⁴⁾ koṣṭham ucyate//100
 padam̄ tac ca vidiṭvaiva kriḍāṇam̄ kuryāt tad ucyate/
 svasthānād agrataḥ sarvakōṇe prṣṭhe ca pārśvayoh/
 bhaved icchānusāreṇa padam̄ avyāhataṁ prabhoh//101
 yathāsaṁbhavam icchātaḥ [padam̄]⁽³⁵⁾ sarvāsu dikṣu ṣaṭ⁽³⁶⁾
 padāni yuvarājasya mantriṇo vāhinīpateḥ//102
 dantinām agrakoṣṭheśu gatir icchānurūpataḥ/
 padaikaikam̄ bhaved eṣāṁ sarvakōṇe prṣṭhataḥ//103
 rathānām⁽³⁷⁾ agrataḥ prṣṭhe pārśvayor ubhayor api/
 yathāsaṁbhavam icchātaḥ padam̄ syān na tu koṇataḥ//104
 ṣaṭ ṣaṭ padāni vāhānām caturdikṣu ca tāsu ca/
 dvayam̄ dvayam̄ dvitīyasya padam̄ koṣṭhasya pārśvayoh//105
 khaḍgiśaktikadhānuṣkayantriṇām agrakoṇayoh/
 prṣṭhe ca padam̄ ekaikam̄ prabhavet purataḥ punaḥ//106
 yathāsaṁkhyena vijñeyam̄ ekadvitricatuḥpadam//107
 eteṣāṁ padasam̄khyānam⁽³⁸⁾ prāṇagrahaṇasādhanam/
 pratyekasamudāyābhyaṁ uttamaṇi vakṣyate ‘dhunā//108
 caturāṇam̄ madhyakoṣṭhānām ekasmīn vāsayet prabhūm/
 yuvarājāṇam̄ mantriṇām̄ ca senānāthām̄ hayam̄ ratham//109
 yantriṇām̄ dhanvinām̄ śaktidhāriṇām̄ khaḍgadhāriṇām/
 upasīmādipaṇktes ca madhyame lāñchite gajam//110
 kriḍako gaṇayet tasmāt sthānād uktapadāni tu/
 ekādhikāni pañcāśat padāni svāminor dvayoh//111
 yuvarājasya mantrajñavāhiṇīnāthayor api/
 catvārimśat padāni syur aṣṭābhīr adhikāni tu//112
 saptādhikāni daśa ca padāni kariṇas tathā/
 ṣaḍvimśatī rathasya syād dvātrimśad vājinas tathā//113
 khaḍgiśaktikadhānuṣkayantriṇām syuḥ padāni tu/
 catuh̄ pañca ca ṣaṭ ca syāt sapta ceti yathākramam//114
 saṁbhūya padasam̄khyā ca bhavet pañcāśatāni ca/
 tryadhiκāśītyuktāni pratyekam̄ balayor dvayoh//115
 jñātvā ca vyūhasam̄sthānam̄ padam̄ pādām̄ ca rakṣakam/
 ruddhatvam̄ cā⁽³⁹⁾ varuddhatvam̄ dānarakṣakayos tathā/
 balābalam̄ tayos tadvad uccanicapadam̄ tathā//116
 jayāyādvaitadānam̄ ca kriḍāṇam̄ kuryān na cānyathā/
 ukte vyūhapade samyag adhunā dānarakṣakau//117

tadbhedāṁś cāpi ruddhādīn pravakṣyāmo yathākramam/
 prakṛtyartho padasyārthacintayā pratipādyate⁽⁴⁰⁾//118
 prasiddho dānaśabdārtho lokakṛīḍakayor api/
 lyuṭah karaṇavācītvā[dl]⁽⁴¹⁾ dodhātoḥ khaṇḍane smṛteḥ//119
 dānaśabdena ca proktam̄ śatrūṇām vadhasādhanam/
 yasya yāvat padam̄ svīyam̄ tanmadhye patanam̄ bhavet/120
 śatrūṇām cet tadā dānam̄ padinām̄ syāt tu tān prati/
 yasya yāvat padam̄ svīyam̄ tanmadhye patanam̄ bhavet//121
 svīyānām̄ cet tadā teṣām̄ rakṣakāḥ padino matāḥ/
 rakṣakāḥ kevalāḥ kecit kecīt kevaladānīnah//122
 rakṣakā dāninaś cāpi kecīc ca trividhās tathā/
 dānam̄ rakṣakatā cobhe bhavetām̄ ca caturvidhe/
 pārśvayoḥ tāryasam̄ tiraścikūṭilajñaye (?)//123
 saṃmukham̄ arśve puratasyāt tussyātām̄ drṣṭe simhāvalokane(?)//
 saṃmukham̄ kuṭīlam̄ trākṣa yathā simhāvalokanam(?)//124⁽⁴²⁾
 padam̄ yasya ca nāpnoti śatrus vā svīya eva vā/
 padamadhye sthite tasmin na dānam̄ na ca rakṣaṇam̄//125
 dānino rakṣakāś cāpi sarve te [sic!] ṛddhasamīṇakāḥ/
 na kṣamante yatas te hi hantum̄ vā na ca rakṣitum//126
 ekasya rakṣakatvam̄ ca dvayor yatra vibhāvyate/
 tatrāvaruddham̄ jāṇīyat tatraikasya ca rakṣaṇam̄//127
 [tam]⁽⁴³⁾ rakṣed āyatāu yena rakṣitenā mahat phalam/
 dānavāṁś ca nihatyānyam̄ tyajed yaḥ kṛīḍakas tathā//128
 tathaikasya yadā dānam ubhe prati tathāpi ca
 nobhau hanyāt tu kiṇ tv ekam̄ āyatām̄ yadvadhād gunāḥ/
 dānānām̄ rakṣakāṇām̄ ca bhūyasām̄ yatra saṃbhavaḥ//129
 dānarakṣakayos tāvac cintyam̄ tatra balābalam/
 rakṣakāṇām̄ yadā sāmyam̄ bhūyastvam̄ vā bhavet tadā//130
 na hanyāt tatra bhūyastve dānānām̄ vadha iṣyate/
 ekaś ced rakṣitānyatra dānakartāpi cānyataḥ//131
 samakālām̄ yadā dvau taddvayor vā dānakārakau/
 tatra rakṣyasya vadhyasya padānām uccanīcatām//132
 vicāryoccapadam̄ rakṣed vadhad̄ vā na tu nīcamam/
 tyaktvāpy uccapadam̄ nīcapadam̄ hanyāc ca kutracit//133
 rakṣec ca yasmin nihate rakṣyante cāyatau guṇāḥ/
 svāmino nidhanārthaṁ yad dānam advaitanāma tat//134
 tan nistīryam anistīryam iti dvedhā bhavet punaḥ/
 paravāhanakāle yaj jātam̄ nistīryate na yat//135
 nistīryam cāpy anistīryam yat⁽⁴⁴⁾ tv avāhanakālakam/
 anistīryam̄ yac ca bhavet taj jayāyeti niścayaḥ//136
 advaitadāne kartavyo yatnas tasmād anistare/
 śatrunāśam̄ svarakṣām̄ vā dvayam̄ voddiṣya vāhanam/
 śārikāṇām̄ bhaved yat tu tat tu kṛīḍanam ucyate//137
 vāhayet śārikās tatra svarakṣayai vadhbāya vā/

śatror yatra pradānam syād dāne vā svasya rakṣakah//138
 svādhārakoṣṭhād anyasmin koṣthe svasya pade yadā/
 vāsayet kriḍakah śāram tādā tan na nivartayet//139
 nāśārtham rakṣaṇārtham vā dvayotham vāpi vāhanam/
 sākṣat paramparābhedād bhaved dvedhā tad ucyate//140
 kiñcid vāhanamātreṇa param hanti ca rakṣati/
 svīyam cobhayam apy āśu kurute ‘nyad vilambataḥ//141
 rakṣārtham vāhanam dvedhā rakṣitavyāpasāraṇam/
 anyena vā rakṣakeṇa rakṣitavyasya rakṣaṇam//142
 vadhbhārtham⁽⁴⁵⁾ vāhanam yac ca tad api dvividham matam/
 kiñcīt syād dā⁽⁴⁶⁾ namātrārtham rakṣārtham api kasyacit//143
 dvedhā bhaved dvayor deśavāhanam ca tad ucyate/
 dvayam kuryāc ca kiñcic ca kiñcid anyam ca rakṣati/
 na vadhbhārtham na rakṣārtham na dvayārtham ca kiñcana//144
 bhaved vāhanam etac ca caturtham vāhanam matam/
 samadānasamākrāntaśārikāṇam ca cālāne//145
 na cec chaktir yadā tasmād anākāṅkṣagater gatau/
 uttiṣṭhate yadā saīnyam svakīyam paraśīmani//146
 vādyakārān api tadā svasaṁbhavapadā nayet/
 svasainyabhaṇge gaccheyuḥ senāpā yatra saṁsthitiḥ⁽⁴⁷⁾//147
 yadi tūrṇam na cāyānti bandibhūtāḥ bhavanti te/
 svasīmādau svasīmānte paraśīmādike tathā//148
 koṣthe ‘pi svāśraye sarvān vāhayed anyadiñmukhān/
 dāne sati vadham kuryāc chatros tasyetaro bhavet//149
 rakṣako rakṣake ‘py asya dāne bhūyasi tadvadhaḥ/
 yadyapy anekāny ekatra dānāni syus tathāpi hi//150
 hanyād anantareṇaiva śāntimān na tu pr̄ṣṭhagaiḥ/
 yasmād āvṛtamārgās te saṁmukhasthair gatāgatam/
 śaknuvanti na kartum hi yuddhavat kriḍanam yataḥ//151
 anantarā api yadā bahavaḥ syuś ca dānīnah/
 tathā yathēcchayā hanyād vīkṣyāntaragatāgatam//152
 pareṇa ca krte dāne rakṣārtham tatra yojayed/
 rakṣakam rakṣaṇam kartum aśaktaś cet tato nayet//153
 yadi netum aśaktas syād vadham tasya vinirdiśet/
 padadoṣān mārgarodhā[n]⁽⁴⁸⁾ nayanāśaktir iṣyate//154
 padadoṣān mārgarodhād yadā netum na śaknuvāt/
 tadāpi cintayed dharmān upāyān anyadeśataḥ⁽⁴⁹⁾//155
 svakīye nihite śure yathānyatra hato bhavet/
 parasya śūras tam pātum gate ‘rau jīvanam bhavet//156
 bahubhir dānibhis sārdham svāmī cet purataḥ sthitāḥ/
 svāminam hantum āyātas tam nihanyāt tadantare//157
 svāminam hantum āyātā bahavo dānino yadā/
 svāmī gantum na śaknoti mārgasyāvaraṇād yadā/
 svasyāpi vadham icchantaḥ svāmijīvanakāṅkṣīṇāḥ//158

api rakṣakasadbhāve parān hanyus tadantare/
 tiṣṭheyuḥ purato vāpi bahudāneśu sa[tsv alpi⁽⁵⁰⁾ //159
 svāmini⁽⁵¹⁾ nihate svasmin svāmī gacched iti sthitih/
 yataś ca sainikās sarve svāmījivana{jivanāḥ}/160
 tasmāt tadarthanā mriyeran yuddhadharmo ‘py ayaṁ smṛtaḥ
 yathāśakti paṇaḥ kāryaḥ krīḍakābhyaṁ parasparam//161
 krīḍādau tam na gr̥hṇīyāt krīḍānte vijayāt parāk⁽⁵²⁾ /
 paṇitam⁽⁵³⁾ [tu]⁽⁵⁴⁾ yad dravyam syāt tac ca tāvadguṇam bhavet//162
 sarvayoddhṛpadam yāvad hatānām⁽⁵⁵⁾ uttamam bhavet
 krīḍāyā yadi vicchedo bhaven madhye tadā punaḥ//163
 hatayoddhṛpadenaiva [pa]l⁽⁵⁶⁾ nādānam dvayor bhavet/
 advaitadāne prāpte tu gr̥hṇīyād vijayāt parāk/
 hatānām ahatānām ca padasamkhyākṛtam paṇam//164
 yatprasādād il[mām]l⁽⁵⁷⁾ cakre dhīragodāvaraḥ kṛtim/
 śrīdurgācaraṇāmbhoje tasminn etām samarpaye//165

iti śrīmanmahārājādhirājagajapatipratāparudradevasvahastadhārita-
 kanakakesaricatuṣṭayāveṣṭitasātakumbhamayakumbhasambhṛita-
 meghāḍambarābhidhānasitātpatraśobhamānakavipuṅgava-
 paṇḍitarājarājaguruvājapeyayājimantrivaragodāvaramiśraviracite
 hariharacaturaṅge aşṭamaḥ krīḍāparicchedah//

Anmerkungen

1. So mit dem Hrsg. statt “*bastānām*” zu lesen.
2. So fälschlich statt “*kuryāc chrī-*”.
3. Meine Konjektur für “*daiavabhedataḥ*”.
4. So mit dem Hrsg. statt “*śūlabrahmarū*” zu lesen.
5. So wohl richtig statt “*-pinākeṣu*”
6. So mit dem Hrsg. statt “*-trayadibhūṣitam*” zu lesen.
7. So mit dem Hrsg. statt “*rājārohāḥ*” zu lesen.
8. So mit dem Hrsg. statt “*dvayaḥ*” zu lesen.
9. Meine Konjektur für *sūtri*.
10. So mit dem Hrsg. statt “*nīrimśā*”
11. Meine Konjektur für “*tad antyan*”.
12. Meine Konjektur für “*-vidbhānedha*”.
13. Meine Konjektur für “*krīḍyām*”.
14. Dem Vorschlag des Hrsg., zu “*upalakṣaṇāḥ*” zu konjizieren, vermag ich mich nicht anzuschließen.
15. Meine Konjektur für “*samādi*”.
16. So lies statt “*śaktiko*”.
17. So mit dem Hrsg. statt “*-pankte*” zu lesen.
18. So mit dem Hrsg. statt “*dbvaninām*” zu lesen.
19. Die Silbe “-*tti*” ist vom Hrsg. ergänzt.
20. Meine Konjektur für “*rathadvayam rathasya ca*” statt der vom Hrsg. vorgenommenen Emendation “*rathadvayam bayasya ca*”.

21. Meine Konjektur für “*yuvarājam ca.*”
22. So lies statt “*śaktitas*”.
23. So meine Konjektur für “*-ākṛtyvūhanam sthitau*” anstelle der vom Hrsg. vorgeschlagenen Emendation “*ākṛtyādīvyūhanam sthitau*”.
24. So lies statt “*śtāb*”.
25. Im Text fehlerhaft “*saḍginām*”.
26. So mit dem Hrsg. statt “*yājī*” zu lesen.
27. So mit dem Hrsg. richtig statt “*dhanuṣkāb*”.
28. So lies statt “*turāngas*”.
29. Meine Konjektur für “*ādyau*”.
30. So mit dem Hrsg. statt “*śaktibhūt*” zu lesen.
31. So zu ergänzen statt “*kramālī*” wie vom Hrsg. vorgeschlagen.
32. So mit dem Hrsg. statt “*-dhanvitām*” zu lesen.
33. Meine Konjektur für “*daladvaye*”; vgl. 9a: “*baladvaye pi*”.
34. Meine Konjektur für “*gantavye*”.
35. Der Text weist an dieser Stelle offensichtlich eine Lücke auf, “*padam*” ist eine Ergänzung des Hrsg.
36. Meine Konjektur für “*ca*”; zur Begründung s. S. 102 der Übersetzung mit Anm. 23.
37. Meine Konjektur für “*rathānam*”.
38. Meine Konjektur für “*padasamkhyāna*-”.
39. So mit dem Hrsg. statt “*ruddhatvam ga-*” zu lesen.
40. So meine Konjektur für “*prakṛtyarthapadāyārthacintayā...*”
41. So meine Korrektur der durch den Hrsg. vorgenommenen Ergänzung “-t”.
42. Der Halbvers 123ef sowie der ganze folgende Vers 124 sind verderbt. Bei 124ab wäre eventuell an “*sāṇmukham pārśve puratas pṛṣṭhe*” (letzteres ein Vorschlag des Hrsg.) *simhāvalokanam* zu denken.
43. Ergänzung des Hrsg.
44. Meine Konjektur für “*yas*”.
45. Ergänzung des Hrsg.
46. Lies so mit dem Hrsg. Statt “*yā-*”.
47. Die Konjektur des Hrsg. zu “*samsthitam*” ist unnötig.
48. So zu ergänzen (der Hrsg. fügt fälschlich “-t” ein).
49. Meine Konjektur für “*banyadeśataḥ*”.
50. Ergänzung des Hrsg.
51. Meine Konjektur für “*svāmino*” anstelle der vom Hrsg. vorgeschlagenen Emendation “*svāminā*”.
52. Der Hrsg. verbessert unnötigerweise zu “*parāt*”; vgl. 164 d.
53. Meine Konjektur für “*paṇikramī*”.
54. Ergänzung des Hrsg.
55. So mein Konjunkturvorschlag für “*gatānām*”.
56. Ergänzung des Hrsg.
57. Ergänzung des Hrsg.

Board Games

Book Reviews / Comptes
rendus / Rezensionen

Studies
/4

Peter BANASCHAK,

Schachspiele in Ostasien (Xiangqi, Changgi, Shogi). Quellen zu ihrer Geschichte und Entwicklung bis 1640. München : Iudicium Verlag, 2001; xix-233 pp., 21 cm
ISBN3-89129-656-B. Price: € 29.65

Peter Banaschak's doctoral thesis is the first serious work in an occidental language for about a century to examine the history of the versions of chess to be found in the Far East. Indeed, it is the first such book to examine all aspects of oriental chess history in a satisfactory manner. In 1694 Hyde treated *xiangqi* equally with *caturanga*, and also gave other Chinese board games, such as *weiqi* and another whose name appears to be *hsiang* (described, in Latin, as 'general versus rebels'). However, the leading historians after him, van der Linde and Murray, were unable to do so, lacking the necessary linguistic skills.

When Banaschak set out to learn, from western literature, the history of East Asian chess it was, as he puts it, more difficult than he naively imagined. All of the important texts were written about a century ago, and errors had been multiplied and embroidered in later years. He was equally astonished to find that the work of Chinese and Japanese researchers was unknown in Europe. His book therefore makes up much ground.

The core sections of the book cover the following:

- descriptions of modern *xiangqi*, *changgi* (Korean chess) and *shogi*
- the birthplace and diffusion of chess
- the present position of research into *xiangqi* and *shogi*
- *xiangqi* and other Chinese board games
- *changgi*
- *shogi*
- how chess came about in China.

Sources, etc. are named in full. Among other features is a glossary of Chinese, Korean, and Japanese words.

In his descriptions of the modern games Banaschak includes just one variant, *chu-shogi* (or Middle shogi), the only large shogi to survive over a period of four centuries. In the reviewer's opinion this might be the form of chess that will hold out longest against the ravages of computer analysis. In fifty years time it may be the only chess worth playing seriously.

By the time Banaschak evaluates the various claims to the birthplace of chess it is apparent that he has looked at the claims for India, China, and Persia etc., and examined them even-handedly. As he remarks in a footnote on p. 29, a history of chess history research remains to be written. He reviews the present position of research into the origins of chess. Pages 29-52 could well be issued to any aspiring chess historian as a basis from which they must progress. It is abundantly clear that to study a regional ur-chess in isolation from that of another region, or without consideration of other contemporary board games, is unsatisfactory.

In his search for the earliest references to *xiangqi*, Banaschak deals with other ancient Chinese board games, frequently loosely called chess (of some kind). The first is *liubo*,

a long-forgotten game that originated during the Eastern Zhou Dynasty, but fell out of use about 1,000 years later (c. 500 AD). Some see this as a forebear of *xiangqi*, but the only connection is that it is a board game requiring thought. I mention, in passing, that until my paper in *British Chess Magazine*, December 1989, nobody appears to have considered the need for a definition of chess that could be used in conjunction with ur-chess studies.

Next comes *weiqi*, aka go, one of the classic games, originating around 500 BC, and still very much alive, followed by *tangqi*, which is more in the ancestry of billiards than *xiangqi*. Coming to *xiangqi* itself, texts from as early as 548 BC that allegedly refer to *xiangqi*, are quoted and scrutinised. Banaschak argues that these translations, such as from the word *yiqi*, are simply intended to imply a game of thought rather than chance. Later we are faced with a problem not found in research into ur-chess variants in other countries. There appear to be two games named *xiangqi*, bearing only an incidental relationship. The *xiangqi* as early as 569 AD, associated with Emperor Wu, is called *xiangxi* by Banaschak, who says that this game cannot be interpreted as *xiangqi*, or even an ancestor of it.

The earliest clear references to the chess form of *xiangqi* are in the Tang Dynasty (618-917), with the short story, Cen Shun, dating from 762 AD, perhaps the most convincing. However, the earliest texts that give a full description of a *xiangqi* version are found in the Song Dynasty (960-1279).

Most Europeans who have any knowledge of *changgi* base it on the reprint by Dover Publications (1991) of Culin's *Korean Games*, first published in 1895. Its account (*tjyang-keui*) by W.H. Wilkinson, is a version of his paper in *Korean Repository*, 27 December 1894 (1895, in Banaschak's bibliography). Banaschak gives the earliest Korean text on *changgi* as 1556. Distinct from *xiangqi* and *shogi*, but obviously related, it is the only one to have differing sizes in its two-dimensional men.

Next to nothing is known about indigenous Japanese board games before the Heian period (794-1185), notes Banaschak, but a dictionary from the first half of the 10th century lists 32 pastimes, including 5 non-chess board games. The first satisfactory mention of *shogi* is by the courtier and calligrapher Fujiwara no Yukinari (972-1027). Over the next three centuries a wide range of *shogi* variants were tried before the present version, *sho-shogi*, became dominant.

Finally the author examines the mountain of hypotheses about the conjectured spread of chess from India to China, based on an almost total absence of facts.

This book is packed with information that is systematically presented. It will take some time for the conclusions to be assimilated, but let us hope that we do not wait another century before further progress is made.

Ken WHYLD

Michel BOUTIN,

Le livre des jeux de pions, Paris : Bornemann, 2000 ; 168 pp. ('L'Univers des Jeux').
ISBN : 2-85182597-6. Price : FRF 139.00 / € 21.19

Board games are the subject of *Le livre des jeux de pions*, by Michel Boutin, published in the series 'L'Univers des Jeux'— all the more so the author painstakingly spends the first chapter of his book exploring the French language for an adequate translation of the English term. He decides on 'jeux de pions', which he implicitly defines as abstract games, played on a game board with playing pieces. Thus, the book does not cover thematic games such as Monopoly and Risk; nor does it contain any games using cards or dice as their main components.

The 'book of board games', as the title should thus be interpreted, consists of three parts, of which the first is mainly an introduction to the topic. After exploring the semantic possibilities of the French language, the author briefly touches upon playing traditions and educational use of games without going into great depth on any of these subjects.

The second part, aptly named 'From Abalone to Xiangqi', has more to offer. It consists of an alphabetical list of board games, giving for each the history and (sometimes shortened) rules. In most cases, the rules given are in a clear and precise way, which enables the reader to play the game without further reference.

The selection of games is quite interesting; unlike most books of this sort, *Le livre des jeux de pions* contains a lot of modern, authored games like Abalone, Atride, Gipf or Invers. Although these descriptions may be less relevant from a researcher's point of view, they are a welcome addition to the collection of modern games enthusiasts.

Nevertheless, the criteria for inclusion in this list of 57 games are somewhat puzzling. Although the emphasis is on modern abstract games, a number of ancient games are also described: Chess, for instance, is mentioned, as are Shogi (Japanese chess) and Xiangqi (Chinese chess) – but Chaturanga (Indian chess) is not included, nor any of the modern chess variants. The ancient Rhytommachy is not described, but a modern variant, Rhytmo, is included. Reasonably well-known and playable modern games as Laska, Lanrick and Akiba are omitted, as are famous ancient games like Senet, Alquerque (the less-known Fanarona is included), Go-Bang, and, most shockingly, Backgammon. In all, the author seems to have used his personal preferences as the most important criterium for inclusion.

Fortunately, this does yield a set of 57 playable games with a remarkable diversity in game mechanisms, which is refreshing for those using the book primarily to play new games. For purposes of historical or other research, the book has little to offer. Some of the historical anecdotes are poorly researched (e.g., the introduction incorrectly mentions Charles Darrow as the first inventor of Monopoly), and often are little more than collector's remarks—although on some games, like the Jeu de Renard, the author gives interesting and useful summaries of previously published literature.

The third part of the book is, regrettably, less helpful. It is an attempt at a formal classification of board games. Unfortunately, the author neglects to ask himself the basic

question why such a classification is needed. If, for instance, it is meant as practical tool in historical research, the classification should be designed to describe historical transformations. That is, it should reflect the historical process of games, categorizing games with similar background or histories together. A different categorization may be necessary to study games in a mathematical or psychological way. Mr. Boutin has not realized this, and thus strives to develop a ‘general classification of games’ based on mathematical principles.

Mr. Boutin’s analysis is a nice introduction to games theory, although he explains relatively little about the mathematical background of his classification system. It is rather odd to see that after introducing a very formal mathematical system to distinguish four classes of games, the author switches to a ‘long-list’ method of distinguishing different types of movement. The result is a system that adequately pigeonholes most games, although in some cases it breaks down: for example, classifying Le plus Malin (Mastermind) with Go as a position-based game is a bit odd. Some modern games would not fit in this framework either: guessing games like Wat ‘n Dat for instance, in which players put down sticks and stones on a board while other players guess what is being represented, cannot be classified in this system.

Strangely enough, the text detailing Mr. Boutin’s classification mentions many examples of games which are not listed in the encyclopedic reference section, which is unfortunate as many of these examples are little known and have interesting peculiarities. Some of the suggestions Mr. Boutin makes for games which do not yet exist are also very interesting, and might have been discussed in more depth.

All in all, the book reads like a good Master’s thesis with a number of interesting, modern game descriptions; it will be a valuable asset to most gamers’ bookshelves.

Joris WIERSINGA

Jean-Louis CAZAUX,

Guide des échecs exotiques et insolites. Paris : Chiron, 2000; 24 x 16.9cm, 224 pp., b/w illustrations

ISBN 2-7027-0628-2. Price: FRF 148.00 / € 22.56

“Pourquoi un tel livre?” is the first question the author raises in his book. In fact, who needs a book about chess variants since we have David Pritchard’s *Encyclopedia of Chess Variants* and Hans Bodlaender’s website ‘The Chess Variant Pages’? The answer is twofold: French-speaking people and people who like to actually play these games. In fact, since the world of chess variants is mainly English-speaking, Cazaux’s enterprise is to draw the attention of the French again to the amazing universe of chess variants. Together with *L’Univers des Échecs* (Paris : Bornemann, 2000), which he co-authored, Cazaux’s ‘guide’ is the first French book on the subject since Joseph Boyer’s two books about *Jeux d’échecs non-orthodoxes* published half a century ago.

What a chess variant is is not easy to define, and so Cazaux (p. 4) sticks to Pritchard’s definition, that every game, which derives from or is inspired by or simply has some relation to chess can be called a variant. The problem in this definition is that chess, *i.e.* the most popular game on 8 by 8 squares, is seen as the mother of which all other variants are children. This view is also shared by the author, but is in itself problematic: at least the *dasapada*, the board with 100 squares, is as old as the *ashtapada* with 64 squares, and therefore it is not at all certain that the orthodox chess is indeed the source of at least the older variants. Chess may as well be a variant itself, which managed to become the most popular out of a pool of different board games played with a number of hierarchical pieces.

With such a broad definition it is clear that the number of possible variants is much too high (Pritchard mentions 1450!) to be described and explained in a book. Cazaux makes a subjective choice of nearly 80 games, the rules of which he describes with the help of diagrams, providing enough detail for anybody to be able to play them. The book is equipped with a short bibliography and a list of internet-sites (although one never knows how long these sites operate).

The starting chapter (p. 10-21) suggests a development from the four-handed Indian dice chess *Chaturanga* and the Arabian two-handed *Chatrang* to modern chess, the rules of which came into use at the end of the 15th century in Spain. Variants described in Arabic sources from the 9th century on such as ‘Complete Chess’ on a 100-squared board, ‘Byzantine Chess’ on a circular board, ‘Citadel Chess’ on a board with 100 squares and four extra squares in the corners, Timur’s chess with two extra squares, and Alfonso’s *Grande Acedrex* on 144 squares (the Spanish facsimile edition was published in 1987, not 1990) are treated in the next chapter (p. 22-43). The fact that Cazaux entitles this chapter “Premières hérésies” demonstrates his opinion that these games derive from the orthodox chess. Some perplexity is created by the fact that ‘Oblong Chess’ described in the same Arabic sources has already been dealt with in the first chapter, and a modern three-handed version of circular chess is included in this chapter. Two medieval German variants, the quite popular *Kurierschach*, played on a board with 8 by 12 squares, and ‘Gala,’ are also included here.

Chapter 3 (p. 44-66) is dedicated to East Asian chess games such as Chinese *Xiangqi*, Korean *Changgi*, Japanese *Shogi* as well as Burmese, Thai, and Mongolian chess, followed by refinements for more than two players or on enlarged or reduced boards in chapter 4 (p. 67-95).

In chapter 5, entitled “Nouvelles dimensions pour l'échiquier” (p. 96-117), one finds variants on enlarged or reduced boards. It is interesting to see that famous chess masters such as Capablanca experimented with decimal chess. On the other side of the extreme there are Dan Glimne's and Martin Gardner's one-dimensional chess-variants with only one line of squares.

Chapter 6 (p. 118-147) collects modern games of the 20th century characterised by new pieces, which exceed by far those in the medieval Arabic and Persian variants concerning movement and method of capture. Perhaps the most curious one is Robert Abbott's ‘Ultima,’ where methods of capture from various other games such as leaping or interception are introduced (most readers will know Abbott's description in *Abbott's New Card Games*, London 1963, p. 121ss.). It is in this chapter that Cazaux's own contributions to the world of chess variants (see his personal homepage <http://www.chez.com/cazaux>) appear, namely the invention of a variant called 'Shako' and the reconstruction of the rules of 'Jetan' described in E. R. Burroughs's *The Chessmen of Mars*.

It may in some sense appear strange that variants with a more strictly military character have also been invented (chapter 7: p. 119-156), since chess itself has a military background. One of the most elaborate ones is certainly von Reiswitz's 'Kriegsspiel' not included in Cazaux's book (see Ph. von Hilgers' article in *Board Games Studies* 3, 2000).

Chess has not only been diversified by creating new figures or by making larger or smaller boards, but also by the introduction of new geometries, e.g. cylindrical, triangular, and hexagonal boards (chapter 8: p. 157-178) and even three dimensional boards (chapter 9: p. 179-192). To this last family belong Ferdinand Maack's *Raumschach* and the game played in 'Star Trek.' The former is an example of those games for whose description the author relies on second-hand information: Ferdinand Maack's publications about *Raumschach* (for example *Das Schachraumspiel*, Potsdam, 1908) are not listed in the bibliography, although Cazaux describes the game with reference to Maack, whom he obviously hasn't read. As far as 'Star Trek' chess is concerned, one may add that precise tournament rules have been developed by Jens Meder and Michael Klein (see <http://www.private.addcom.de\meder>).

With descriptions of games like 'Rhythmomachia' (Cazaux ignores Arno Borst's standard work about the game) the last chapter 10 (p. 193-217) moves “au frontières des échecs” – and in the reviewer's opinion even beyond.

Of course any subjective choice of this kind is nearly immune to criticism, but rather than Alex Randolph's 'Prairie' in a guide to the most popular chess variants one would expect to find 'Stratego' – probably the most successful chess variant (if we accept Cazaux's broad definition) in the last fifty years. By introducing a new element, deriving from card games, this variant transformed chess into a game of imperfect information: the type of figure is noted only on the back of each piece so that it is hidden from the other player's view. The game goes back to a game patented in France as early as

1908 and sold under the name *L'Attaque* at least since 1910. It has some elements in common with the 'Jungle Game,' the last game described in Cazaux's book. After German and English versions had appeared between the wars, the game has been produced in the Netherlands since the late 1940s (since the beginning of the 1950s by Hausemann en Hötte, *i.e.* Jumbo), before Milton Bradley's version was published under Jumbo's licence in the U.S. in 1961. Since then 'Stratego' has been a very popular game, with various associations existing and championships and tournaments being organized (see for example 'Ed's Stratego Page' www.inficad.com/~ecollins/stratego, or the homepage of the German Stratego Association www.stratego-deutschland.de). At the time of writing an International Stratego Foundation (I.S.F.) is about to be founded in the Netherlands (www.stratego.myweb.nl).

Another interesting game is 'Duell' (Parker), a game where dice are used as pieces which are rolled along the squares according to their number with the possibility of changing direction once in a move.

William Fulke's 16th century games 'Ouranomachia' and 'Metromachia' are certainly far too complex to be described on a few pages in a "guide-book". But a more recent attempt to improve on, if not substitute for, chess, was 'Astro,' invented by Rudolf Lauterbach in 1960, and which has been produced since 1976. This game offers some interesting mechanisms: for example, the combined motion of the earth and moon.

The general impression is that except for his compilative work of collating and translating, Cazaux's own contribution to the book is rather limited, although he himself is an inventor of chess variants. He relies nearly exclusively on Pritchard and Bodlaender, but only rarely does he indicate the exact source, from which he takes his information. Sometimes his commentaries are nothing but a direct translation into French of Pritchard's text (compare for example his words on p. 121 with Pritchard's on p. 341s. relating to 'Wildebeest,' or his p. 112 and Pritchard's p. 255 on 'Rettah').

An index of games, authors and dates of invention, and especially a concordance list to Pritchard would have been very useful, but are unfortunately missing. Such a concordance list is therefore added to this review. The diagrams and drawings which are of course indispensable for a book like this are welcome, though computer generated and therefore cheap to produce, but somewhat unattractive.

This is a book written for the French market. For all the French speaking people who are interested in the subject and cannot read English, Cazaux's *Guide des échecs exotiques et insolites* is quite a useful companion. Especially for those who like to play one or the other chess variant, it offers a handsome collection of rules.

Throughout the whole book one feels the author's fascination with the way chess has inspired and is still inspiring people to create new forms of the game by introducing new elements which add astonishing aspects and challenges without changing its overall characteristics. Most of all the many variants invented in the 80s and 90s of the 20th century show that chess is not just a board game but a system open to further development and still a challenge to the human mind.

Concordance list

Cazaux, Guide		Pritchard, Encyclopedia	
name of variant	page	name of variant	page
Bataille	152	Chess-Battle	51
Caissa	166	Caissa	37
Changgi	50	Changgi(Corean Chess)	164
Chaturanga	10	Chaturanga	49
Chego (1997)	200	—	—
Chu Shogi	74	Chu Shogi	61
Congo	92	Congo	69
Damechecs bielorusses	198	Byelorussian Cheskers	35
Demi-Echecs	115	—	—
Diana	113	Diana	86
Dragonchess	185	Dragonchess	95
Echecs d'Akenhead	119	Akenhead's chess	2
Echecs d'Alice	191	Alice Chess	3
Echecs de Bird	101	Bird's Chess	26
Echecs byzantins	25	Byzantine Chess	36
Echecs cambodgiens	62	Cambodian Chess	37
Echecs de Capablanca	101	Capablanca Chess	38
Echecs de Carrera	101	Carrera's Chess	41
Echecs Chancelier	100	Chancellor Chess	46
Echecs circulaires	27	Three-handed Round Chess	313
Echecs Citadelle	28	Citadel Chess	66
Echecs complets	23	Complete Chess (I)	68
Echecs Courrier	38	Courier Chess	73
Echecs cylindriques	158	Cylinder Chess	78
Echecs du Duc de Rutland	109	Duke of Rutland's Chess	96
Echecs de l'espace	180	Three-dimensional Chess	305
Echecs Football	202	Chess Football	55
Echecs hexagonaux	160	Hexagonal Chess	139
Echecs hexagonaux pour 3 et 6 joueurs	165	Three-handed Hexagonal Chess (I)	312
Echecs à quatre	174	Four-handed Chess	116
Echecs sur 4 échiquiers (1996)	132	—	—
Echecs des 4 saisons	33	Game of the Four Seasons	120
Echecs indiens geants	108	Great Chess	132
Echecs Janus	101	Super Chess II	295
Echecs Jumeaux	110	Twin Orthodox Chess	327
Echecs malais	62	Malay Chess	186
Echecs modernes	98	Modern Chess	198
Echecs oblongs	18	Oblong Chess	212
Echecs Omega (1998)	126	—	—
Echecs Rettah	112	Rettah Chess	255
Echecs Star Trek	184	Star Trek Tridimensional Chess	289
Echecs de Tamerlan	34	Timur's Great Chess	314

Cazaux, Guide		Pritchard, Encyclopedia	
name of variant	page	name of variant	page
Echecs unidimensionels	116	One-dimensional Chess	214
Echecs universels	101	Universal Chess	332
Gala	41	Gala	124
Grande Acedrex	30	Grande Acedrex	130
Jetan	137	Jetan	155
Jeu du Sultan	109	Sultan's Game	295
Klin Zha (1989)	170	—	—
Lutte des classes	194	Dunsany's Game	97
Maharadja et les cipayes	196	Maharaja and the sepoys	183
Makruk	60	Makruk	184
Micro-Shogi	90	—	—
Mini-Echecs	114	Minichess	196
Ploy	141	Ploy	228
Prairie	213	Prairie	230
Qiguo Xiang-Qi	70	Seven-handed Xiangqi	265
Renaissance	128	Renaissance	364
Révolte des paysans	197	Peasant's Revolt (I)	225
Rithmomachie	106	Rhythmomachia	255
Sanguo-Qi	68	Three-handed Xiangqi	313
Semaine	135	Week	339
Shako (1990)	124	—	—
Shatar	64	Mongolian Chess	200
Shataranja	106	Shataranja	266
Shatranj	15	Shatranj	267
Shogi	53	Shogi	269
Shou-Dou-Qi	215	Jungle Game	156
Siège de Paris	149	Siege of Paris	280
Sittuyin	58	Burmese Chess	31
Stratomic	155	Stratomic	293
Tai Shogi	80	Tai Shogi	299
Tori Shogi	86	Tori Shogi	316
Ultima	144	Ultima	329
Ultra-Echecs	100	Ministers	197
Weak!	195	Weak!	339
Wildebeest	121	Wildebeest	341
Xiang-Qi	45	Xiang-Qi	345
Yalta	177	Yalta	357

Kôichi MASUKAWA,

Awasemono. Tôkyô : Hôsei daigaku shuppankyoku, 2000
(Mono to ningen no bunkashi, 94), vi-280-vi p.

The series "Cultural History of Things and People", edited by the publishing company of Hôsei University, which counts already more than 90 volumes, can be said to have a pioneering character in the academic landscape of Japan. A long time before the present boom in cultural history it drew our attention to themes which most orthodox historians regarded as unacademic, and which they therefore avoided in their research. The series started in 1968 with volumes devoted to the rather conventional themes like Ship or Hunting, but already the third volume treated traditional mechanical toys, known as *karakuri*. In 1977 there followed two volumes about Japanese (Chinese) chess, *shôgi*, authored by the author of the book to be reviewed. Alltogether Masukawa in the course of more than twenty years published eleven volumes in this series, all about games: 'Shôgi' (1977, 2 volumes), 'Board Games' (1978), 'Gambling' (3 volumes, 1980-83), 'Go' (1987), 'Dice Games' (1992), 'Sugoroku' (2 volumes, 1995) and his newest book, 'Games of Comparison' (2000).

Thus he is without doubts the most fruitful author of this series. Moreover he published books like 'Why does chess have forty figures?', 'Birth of the gambler', 'History of gambling in Japan', 'The Edo of Go and Shôgi', 'The Beginnings of shôgi', or 'Museology of Games'. Born in 1930 he finished his formal education with graduating from the old Japanese high school shortly after the Second World War to devote himself further on to the research of board games, and especially Japanese chess. It is understandable that with this career background the 70-year old Masukawa today is a council or honorary member of numerous national and international associations concerned with games.

In the epilogue the author mentions that he originally intended to write a fourth volume about gambling, because he had found a lot of new material since he had written the other three volumes. But while thinking about the new planned book he got the feeling that his concept of gambling had been too restricted. Rather, he felt, that it would be necessary to treat all the games together in one volume, in which certain things or abilities are compared with each other or in which they measure themselves against others (*awaseru*). For Masukawa *awaseru* is an essential element of the Japanese culture of play, but in my opinion this is so in any culture, if one uses the broad definition of Masukawa. As a frame for his description of the various games the author uses the Japanese history which he divides chronologically into four chapters.

In the first chapter Masukawa devotes himself to the various games of comparison (or 'matching games') enjoyed by the court aristocracy during the Nara and Heian periods (7th to 12th century). They consisted of comparisons of chrysanthemums, but also of other plants, and even of tuberous roots of flowers; of poems, of cocks, of human power which can be interpreted as early forms of *sumô* wrestling, of one's skill in archery, and of the speed of horses. Well-known are also the the comparisons of beautifully painted insides of shells. The only game of the common folks of Kyôto which we know about

is a somewhat coarse and dangerous entertainment; namely throwing stones against each other.

The time after the samurai took over political power from the middle of the 12th century until the unification of Japan around 1600 is the object of the second chapter. On the one side the aristocracy continued to devote itself to its traditional entertainments to which we also have to add a game of football between two teams, while on the other side the ruling samurai cultivated the martial arts such as horse riding, archery, and *sumô* wrestling. From various illustrations on picture scrolls etc. we can also draw conclusions about the forms of entertainment of the common people which included various board games: Chinese chess, go and backgammon (*sugoroku*). Since these games were also played by the aristocracy we can assume that there took place a diffusion of these games from the higher to the lower ranks of society. Because the aristocrats did no longer have a say in politics they had more time to invent new games, which generally were only variations of already existing games.

The third and longest chapter is allotted to the Edo or Tokugawa period, 250 years without large-scale wars, in which the Japanese culture of play could develop further. During this period shooting arrows in shooting galleries became a real folk entertainment, and it was soon connected with gambling and with prostitution. The aristocratic football game in this period was also adopted by the common people and finally turned into a skill performed by showmen. Typical for this period is the change of hitherto entertainment forms to so called ways: the way of tea, the way of fragrance, the way of flowers. New forms of entertainment were various card games which were initially imitations of European games. Soon they developed their own genuine Japanese forms. Furthermore, the author writes about gambling with dice, *sumô* wrestling, go and *shôgi*, as well as about other games like the Japanese *morra* (*ken*). How broad he defines the concept of measuring can be seen from the fact that he includes lotteries, exhibitions of flowers, such as chrysanthemum exhibitions, the programmes of which in some cases were produced as board games resembling the European goose game. The author also investigates reports about entertainment forms consisting of comparisons of such things as towels, garments, food and drinks, in which we can see certain similarities with present-day forms of enjoyment.

The fourth and last chapter is devoted to the developments since the Meiji Restoration of 1868. For the new government the numerous entertainments enjoyed by the common people constituted an obstacle in promoting its modernization policy, and therefore it tried to hinder or to suppress severely the widely existing gambling, without success, though. Masukawa also reports about new trends such as the depiction of new technologies on traditional board games and such as the adoption of European card games and Western horse races. Social phenomena, too, such as the predominating aspiration for social upwards mobility (*risshin shuse*), find rich expression in the more than ever popular *e-sugoroku*. A part of this chapter deals with cheating at cards etc. which also developed new techniques during this period of rapid change. The whole 20th century is finally dealt with on 15 pages, before the author once more sums up his interpretation of the concept of *awase*.

Because of his broad definition of his concept *awasemono* this book became almost a history of playthings and gambling in Japan. His description of this history is conventional, in a way that the reader thanks the author for it. Apart from the broad definition of the concept of *awase* and the constant indication that this seems to be a peculiarity of Japan the book has little to offer as regards to theory and method. But the reader interested in games is compensated for this by the rich material offered both of written sources and of visual sources – the book contains more than a hundred interesting illustrations. A bibliography of the sources used for each chapter and an index, seldom to be found in a Japanese book of this kind, are additional positive traits of this book. To sum up: there is no doubt that Masukawa again published a book which nobody interested in the history of games in Japan from now on can neglect. For readers with a special interest in board games this book offers many things, too, which can not be found in his other books on board games.

Sepp LINHART

David PARLETT,

The Oxford History of Board Games. Oxford : Oxford University Press, 1999.

XIII, [1], 386 S. mit Diagrammen und Figuren ; 21 cm ; gebunden.

ISBN 0-19-212998-8. Price: GBP 30.00

Wer sich der Aufgabe widmet, ein so komplexes und weitreichendes Thema wie das der Geschichte und Entwicklung der Brettspiele zu bearbeiten, sieht sich vorab zwei großen Herausforderungen gegenüber: Er hat sich einerseits an den in nicht wenigen Nationalsprachen erschienenen Darstellungen seiner Vorgänger messen zu lassen – so beispielsweise auch dem enzyklopädistischen Sammelwerk *Igry* von V.A. Tschernozemzev (Tscheljabinsk 1995) oder Giampaolo Dossena überlegener dreibändiger *Enciclopedia dei giochi* (1999), muß aber auch andererseits bei der Bearbeitung des Gegenstandes unter Berücksichtigung des heutigen Wissenschaftsverständnisses den deskriptiven, analytischen und exegetischen Erfordernissen folgen. Als seine ‘Principal References’ nennt der Verfasser nach Alfonso 1283 – nur! – die Schriften von Robert C. Bell, Stewart Culin, Willard Fiske, Thomas Hyde, Jean-Marie Lhôte, H.J.R. Murray, Joseph Strutt sowie zwei Periodica, nämlich *Homo Ludens* (München/Salzburg) und die britischen *Games and Puzzles* (‘1st and 2nd series’). Auch bei dem zweitgenannten “Problem” muß jeder Bearbeiter versuchen, aus dem Schatten seiner Vorgänger herauszutreten, vor allem aus dem von H.J.R. Murray, der bei der Bearbeitung der Geschichte der Brettspiele neben einzelnen Aufsätzen in seiner *History of Board Games other than Chess* (1952, 1978) durchaus Beachtenswertes geleistet hat.

Murray’s *History of Chess* gehört als Faktensammlung noch immer zum unumgänglichen Inventar eines jeden Schachforschers. Murray’s *History of Board Games other than Chess* lese sich, so Parlett, trocken; viele der Schlußfolgerungen seien durch (archäologische) Funde und zeitlich spätere Forschungen als überholt anzusehen. Aber auch das läßt sich forschungsgeschichtlich vernünftig erklären: Während im Bereich der Schachgeschichte die Arbeiten von van der Linde, von der Lasa und Murray von deren Nachfolgern nur sehr langsam und mühsam durch neues Material bereichert werden konnten, ist die Erforschung der Geschichte anderer Brettspiele als Schach – so beispielsweise beim Nard – entweder recht vernachlässigt oder wenig sachgerecht [Becq de Fouquières 1869 & Falkener 1892] erfolgt. Erst die Forschung vor allem ab den 1980er Jahren erkannte die Notwendigkeit, sich der Geschichte aller Brettspiele gezielt zuzuwenden. Die soziologischen Verhältnisse der Nachkriegszeit mit ihrem veränderten Verhältnis von Arbeit und arbeitsfreier Zeit und dem daraus folgenden gesteigerten Bedürfnis, die Freizeit sinnvoll zu [er]füllen, haben sicherlich auch zu dieser Entwicklung beigetragen. Damit ist bereits aufgezeigt, daß bei Parlett nicht nur die traditionellen Brettspiele mit zeitlich weit zurückreichender geschichtlicher Entwicklung behandelt werden, sondern auch solche Spiele wie Monopoly, Scrabble oder Diplomacy.

Aber auch die Überlegung, es gäbe Abhängigkeiten zwischen den verschiedenen Brettspiel-Prototypen in den verschiedenen Kulturreihen (Wanderung oder Übernahme der Spiele aus einem Kulturreich in einen anderen – ggf. bei zeitlicher Versetzung) oder die Abhängigkeit von Familien bestimmter Brettspiele hat die Forscher, denen heute

in erheblicherem Umfange archäologisches Fundmaterial zur Verfügung steht, zu gezielteren Forschungen veranlaßt. H. Lamer hatte bereits 1927 eine Abhängigkeit der römischen von den griechischen Brettspielen verneint. Parlett greift bei der Gruppe der Nardspiel-Typen einen Entwicklungsvorschlag von D.W. Fiske aus dem Jahre 1905 auf. Entgegen der Auffassung von E.B. Taylor (1878) verneint er die Frage einer Derivation des mexikanischen Patolli zu dem indischen Pachisi.

Der Versuch einer Systematisierung der [Brett-]Spiele beginnt mit der Unterscheidung in 'traditional games' und 'proprietary games' oder in 'evolved games' und 'invented games'. Damit wäre ein altbekannter Streit quasi vorprogrammiert, den Gerhard Josten, *Ist Schach wirklich ein königliches Spiel?* (Köln 1999), gerade neuerdings wieder entfacht hat. Murrays Gliederung in 'Games of Alignment,' 'War Games,' 'Hunt Games,' 'Race Games' und 'Mancala Games' folgt der Verfasser jedoch nicht vollständig, indem er seine Darstellung so gliedert: Race Games – Space Games – Chase Games – Displace Games – (und jetzt bei sprunghafter Unlogik und offensichtlich der Vollständigkeit halber) Today's Games. Man mag jedoch diese Aufgliederung im Hinblick auf die vier erstgenannten Brettspiel-Typen als möglich und brauchbar erklären.

Der Gestaltungsablauf bei den Darlegungen von Parlett ist generell folgender: Es werden die geschichtlichen und auch etymologischen Besonderheiten eines jeden Spiels je nach Bedeutsamkeit dieses Spiels ausführlicher (so bei Go und Schach) oder kürzer behandelt. Alsdann folgen die Regeln und Strategien der Spiele, jeweils differenziert nach den Formen, die gegebenenfalls in verschiedenen Ländern und zu verschiedenen Zeiten gespielt worden sind.

Während Parlett die etymologischen Stränge bei den einzelnen Brettspielen in den verschiedensten Kultursprachen verfolgt, widmet er der Problematik, in welcher sozialen Sphäre welches Spiel von wem (Brettspiele als "Spiele der Eliten" oder als "Spiele des Volkes") gespielt wurde, zu wenig Raum.

Parletts Darstellung, die nach dem Klappentext als ein "affectionate and authoritative survey of one of the most familiar parts of our cultural history" bezeichnet wird und deren wenige nicht beseitigte Druckfehler zu vernachlässigen sind, ist flüssig geschrieben und gut mit Diagrammen bebildert. Bedenken ergeben sich aus dem Nachstehenden: Bereits 1996 hatte ich darauf hingewiesen, daß gerade komplexe schach- und auch spielgeschichtliche Themen zweckmäßigerverweise von einem Kollektiv von Fachleuten bearbeitet werden sollten. Das würde die Ausgewogenheit und Angemessenheit der Darstellung im sachlichen und sprachlichen Bereich fördern und garantieren. So ist ein gleichsam typisches Produkt englischer Geisteskultur entstanden, was sich in der Beschränkung auf im wesentlichen englischsprachige Veröffentlichungen als Quellenmaterial zeigt. Der Verzicht auf einen vollständigen Gebrauch der Literatur aus dem deutschen, italienischen oder gar russischen Sprachbereich erscheint signifikant (wenn auch damit keine wesentliche Beschränkung der geschichtlichen Effizienz verbunden sein dürfte). Spielgeschichte ist, zumindest in den letzten Jahrzehnten des 20. Jahrhunderts, keineswegs eine Sache der Heranziehung von Texten in der Muttersprache des Verfassers – und die Archäologie ist schon immer von einem gleichsam kosmopolitischen Geist geprägt gewesen. So ist beispielsweise zu bedauern, daß die zahlreichen, im

wesentlichen deutschsprachigen schach- und spielgeschichtlichen Forschungen des Mazedoniers Pavle Bidev (U 1988) mit keinem Wort erwähnt werden – aber auch der Name von José Brunet y Bellet wird nicht und die japanischen Schriften von Koichi Masukawa werden nicht genannt. Darüber hinaus ist das Fehlen einer Bibliographie, für die z.B. die Nennung von Ulrich Hübner *Spiele und Spielzeug im antiken Palästina* ([CH]Freiburg & Göttingen 1992) wünschenswert wäre, zu bedauern, wodurch die ohnehin zu eng erscheinende literarische Basis, die noch durch den wahrscheinlichen Redaktionsschluß zu Ende des Jahres 1996 geschmälert wird, in den (wenigen) Anmerkungen/Fußnoten hätte vermieden werden können. Vielfach sind auch vor allem ältere Belegstellen lediglich nach Murray und anderen bibliographischen Sekundärquellen zitiert worden.

Egbert MEISSENBURG

Board Games

Obituary / Nécrologie /
Nachruf

Studies
/4

It is our sad duty to inform our readers of the untimely passing of Natalya Ivanova, late director of the Russian Chess Museum in Moscow.

In Memory of Natalya Ivanova (22nd July 1947 - 21st February 1998)

Yuri Averbakh

Three years ago the director of the Russian Chess Museum in Moscow, Natalya Ivanova, passed away. During her lifetime, visitors to the museum who asked her if she was a chess player were invariably surprised by her negative answer. It is true: she came into the world of chess by chance, but will remain there for ever.

In the beginning of the 1980s the publishing house Soviet Encyclopedia expressed its intention to publish an encyclopaedic dictionary of chess. She was working there as an editor, and became part of the team in charge of this edition. I was invited to be the deputy editor-in-chief, and I can say that she went into the essence of the task very quickly and worked with great efficiency.

When our joint work on the dictionary was over it was only natural that in 1991 the Russian Chess Federation invited her to head the Chess Museum.

Natalya Ivanova grew up in Moscow. She lost her father early, who died soon after World War II, in which he had taken part as a member of the Soviet army. Her mother was of a family of merchants who once had introduced tea in Russia. I should add that Natalya had a very good education. She graduated from Moscow University as a journalist and had also attended lectures there on fine arts. A better candidate for the position of a director of the Chess Museum would have been difficult to find.

At that time the museum possessed a great number and variety of objects, but unfortunately it was in some state of disorder. So only after having reorganized the collection was she able to turn to research work. For instance, it was Natalya Ivanova who discovered that on an old lithograph there was represented no-one else but the last Russian emperor Nicholas II playing chess.

In 1994 she took an active part in the organization of the convention of Chess Collectors International (CCI) held at St. Petersburg; in particular she prepared the exhibitions and material for the catalogues. She took also part in the CCI convention in Washington and in the colloquia "Board Games in Academia" in Leiden 1995 and 1997. It was during this last occasion that the idea of the *Board Games Studies* journal was born, which she supported from the beginning.

Studying the collection of the museum, she wrote a number of articles dedicated to different subjects, which were published in magazines including *The Chess Collector*, *Chess Herald*, and *Shakhmaty v Rossii* ("Chess in Russia").

Natalya Ivanova was friendly, sincere, jovial and always ready for a joke. Many people enjoyed her friendship. She left us unexpectedly. In the last period of her life she experienced many misfortunes. She lost first her husband, then her stepfather; her mother had a stroke and was struck dumb. All this had an impact, and her delicate health began to deteriorate.

Her dream was to make a complete catalogue of the Russian Chess Museum, but she did not have the time to do it. I sincerely hope that her numerous friends will accomplish this task.

Bibliography of Natalya Ivanova's writings

1. Dinner in Sheveningen (together with Yuri Averbakh), *Shakhmatny vestnik*, No 8, 1992.
2. Finding in our museum, *Shakhmatny vestnik*, No 3-4, 1992.
3. Chess set from burch birk, *Shakhmatny vestnik*, No 11, 1992.
4. Servant of muse, *Shakhmatny vestnik*, No 2, 1993.
5. Joy of the kings, *Shakhmatny vestnik*, No 7, 1993.
6. Miniatures from the atones, *Shakhmatny vestnik*, No 12, 1993.
7. Emperors adorn the chess board, *Chess Herald*, No 1, 1994 (in English).
8. Travel chess sets, *Chess Herald*, No 2, 1994 (in English).
9. Propaganda porcelain, *Chess Herald*, No 3, 1994 (in English).
10. Olympic gods in Moscow, *Chess Herald*, No 4, 1994 (in English).
11. Chess sets from the Gulag archipelago, *Chess Herald*, No 1, 1995 (in English).
12. Staunton chess sets, *Shakhmaty v Rossii*, No 2, 1995.
13. China's matreshka, *Shakhmaty v Rossii*, No 4, 1995.
14. Chess in Cafe houses, *Shakhmaty v Rossii*, No 6-7, 1995.
15. Harp from Abissinia, *Shakhmaty v Rossii*, No 2, 1996.
16. Moonchess, *Shakhmaty v Rossii*, No 3, 1996.
17. Barleycorn chess set, *Shakhmaty v Rossii*, No 4, 1997.
18. Shatranj of the steppes, *Shakhmaty v Rossii*, No 9, 1997.
19. Travel chess at the Russian chess museum, *The Chess Collector*, No 2, 1997 (in English).
20. A mysterious portrait, *The Chess Collector*, No 3, 1997 (in English).

Board Games

S u m m a r i e s / R é s u m é s / Z u s a m m e n f a s s u n g e n

Studies
/4

ENGLISH

ALF NÆSHEIM

Daldøsa, an old dice game with an obscure origin

In this article, the author shortly describes the old board game *daldøsa*, which has been played for at least 200 years in a small area along the coast of Jæren in South West Norway. The game was almost forgotten but got a revival during World War II, and, again, around 1970. An almost identical game, *daldøs*, was played in Denmark in the 19th century.

Jæren had important trade connections with Danish regions with *daldøs* traditions as well as with Northern Norway, where the *sáhkku* game was played by the Sámit in ancient times. Several local historical traditions of *daldøsa* are described, including a remarkable boat-shaped *daldøsa* game, which the author reconstructed in 1988 in cooperation with an old man who remembered this game from his childhood.

PETER MICHAELSEN

Daldøs, an almost forgotten dice board game

Very little is known of the Danish dice board game *daldøs*. This game – a longer version of the Norwegian game *daldøsa* from Jæren – was played in a few coastal areas of Western Jutland in the 19th century: on the Thy peninsula in North West Jutland, on the island of Mors in Limfjorden, and on the island of Fanø off the coast of South West Jutland. To judge from a saying, *daldøs* was also known on the island Bornholm in the Baltic Sea around 1800 or earlier.

The rules of *daldøs* were recorded in 1927 at a time when the game was as good as extinct (these are described by Erik G. Østergaard and Anne Gaston in this vol.). In this article the few known *daldøs* traditions are examined, and it is demonstrated that this game is related to other games belonging to the category of *tab* race-games, which are played in large parts of the Islamic world. It shares some characteristic features with an Algerian and an Arab Palestinian game, as well as with the *sáhkku* game, played by the Sámit of North Scandinavia. The very special dice used in the two Scandinavian games distinguish these from similar games played in North Africa and West Asia.

Daldøs(a) and *sáhkku* are the only known European members of this game family, but in this article it is suggested that a game diagram preserved in a 13th century manuscript from South England might very well describe one more European *tab* race-game. If that is the case, this is the earliest known evidence of a game of this type. Finally, the questions of etymology and origin of *daldøs* are briefly discussed.

ALAN BORVO

Sáhkku, the Devil's game

The game of *sáhkku* (to be pronounced “sah’ko”) was mainly played, until the 1950s, by the so-called Sea Sámit (Sea Lapps) who have settled along the north coast of Scandinavian, from the surroundings of Tromsö in Norway, westward, up to Petsamo in Russia eastward. Læstadianist Lutheran ministers who, during the 19th century, were evangelizing the Sámit, forbade it as “the Devil’s game”. They thought *sáhkku*

was no more no less than a disguised way of maintaining ancient shamanist rituals. However, the current near disappearance of the game owes less to this ban than to the development of communications (roads, telephone, television and internet) which, breaking the isolation in which these populations have been living until now, brought them other forms of entertainment.

Sáhkku curiously belongs to the large family of “*tâb*” games, that are actively played, as we know, in the Arab-Muslim world. In Denmark and south Norway, a similar game is played, as *daldøs* and *daldøsa*, that seems to constitute the necessary intermediate link. *Sáhkku*, however, is different since it adds a king that can change sides during play, an innovation of the Sámit which makes the game more attractive.

From some scarce texts that mention or describe *sáhkku* it appears that several local variations did exist. The author, a French ethnologist specialising in Sámi culture, has played many games with one of the last Sámit who still can play *sáhkku*. He gives here the rules which he has collected from fieldwork, comparing them with earlier observations. He wonders about the way this game of Arab origin could establish itself so far north and he offers some possible tracks. The chapter he has written on the geographical diffusion of the game, essentially limited to the only Sea Sámit, perhaps contains the solution to the enigma.

THIERRY DEPAULIS Race games from the Arab-Muslim world (North Africa and Near-East)

There exist in North Africa race games,

commonly known as *sîg*, that belong to three types: race games with direct capture, race games with capture in a second step and simple race games. Their only common feature is the use of stick-dice and an identical scoring method. Race games with direct capture form a group with several variants, known from India to West Africa under various names (*tâb*, *tâb wa-dukk* in the Near-East; *sîg*, *sîg wa-duqqân* in North Africa). They are halfway between war games, where the only aim is to take out or immobilize the adversary's men, and race games, where the pieces have to reach a fixed point before the opponent's running along a linear circuit according to the values given by a random generator.

Race games with capture in a second step seem to be specific of North Africa. This “oriental game of the goose” is often played on a spiral board; the most significant feature is the final play of a promoted piece (called “hyena”, “sorcerer”, “ogress”, etc.), which has the power of capturing or hampering delayed gamesmen.

These games are so little known that the author thought that gathering data scattered over publications with limited access would be useful.

THIERRY DEPAULIS An Arab Game in the North Pole?

The Sámi game *sáhkku*, the Norwegian and Danish games *daldøs* and *daldøsa*, and the *tâb* group of games in the Islamic world belong to the same category of games, that can be called ‘race games with direct capture’. They share so many common features that one is led to wonder about the possible links between

the Nordic games and the Arab-Muslim ones.

We have to suppose these games were borrowed from direct (or semi-direct) contacts between a Northern – actually Scandinavian – people and the Mediterranean Islam. The only period for the Scandinavian and Islamic worlds to have been in close contact was during Viking times when the so-called Varangians – or ‘eastern’ Vikings, mostly from Sweden – went to the Black Sea, serving as mercenaries for the Byzantine Empire (the “Varangian guard”) and trading with the Khazars and the Arabs as well. These times took place roughly between the mid-9th century and the late 11th century. This is supported by the great many Islamic coin hoards that are to be found in Scandinavia.

Although alternative hypotheses exist for explaining the similarities between *daldos(a)* and the Arab-Muslim *tāb* group of games, the “Varangian theory” seems to be the most solid one. It can be summed up like this: a ‘race game with direct capture’, in a simple, ancestral three-row form was in existence in the Eastern Mediterranean region, probably in the Islamic world, by the 10th century at least. Like chess, it was borrowed by the Byzantines from the Arabs. When the Vikings arrived, either as mercenaries or as merchants, they discovered the game, liked it and brought it back – with thousands of Arab silver coins, Oriental jewels and silk – to their homeland spreading it all around the Scandinavian world. This must have taken place before 1100, when Viking contacts with the South-East ceased. At a much later stage, the game was passed on to the Sámit who improved it by adding a king.

ANDREAS BOCK-RAMING

**The 8th chapter of the
Hariharacaturāṅga: a late
medieval Sanskrit text about a
form of “grand chess”.**

**Annotated translation (in
German) and interpretation**

The present article contains an annotated translation of a Sanskrit text which forms the 8th and last chapter of the so-called *Hariharacaturāṅga* (*HH*) and deals with the game of chess. The *HH*, the bulk of which is concerned with military matters, was authored by a certain Godāvaramiśra who lived as a scholar, a poet and at the same time serving as a minister at the court of Pratāparudradeva, king of Orissa from 1497 to 1540. The said *HH* passage on chess enumerates, among other things, the different types of figures used in the game, describes their various starting positions and moves on the board and gives detailed tactical rules for playing the game. An evaluation and assessment of the text leads to the following results: The moves which are prescribed by the *HH* for the individual figures greatly differ from those with which we are acquainted from the hitherto known Indian literature on chess. While, e.g., the king according to the rules of the Indian as well as the Arabic and European two-handed chess can move only one square at a time in all directions, he is in the *HH* the most powerful figure as he can move as far as he likes in all directions. Equally unusual is the move of the horse which can go six squares forwards, backwards or to both sides and can make from the respective positions thus attained the knight’s move which is so characteristic of it.

Furthermore, the rule formulated in v. 160 that the king may “die”, i.e. may be taken, is worthy of notice. Evidently the rule that the king may not be taken which is generally believed to be the characteristic and specific element of two-handed chess was not valid for all forms of the game in India.

All in all, the *HH* is of great importance for the Indian game of chess because it is so far the oldest text handed down to us from this region which describes two-handed chess on an enlarged board and with more than the usual 16 pieces on each side. Its author has thus developed a form of the so-called Great Chess which existed, as is well known, also in the Arabic Chess. Although it cannot totally be ruled out that Godāvaramiśra's description was inspired by similar Arabic variants, a direct influence or even dependence cannot be proved. It rather seems that the mode of playing taught in the *HH* was developed independently from the Arabic forms with the desire to consciously abandon the short-range moves of many pieces as it is attested, e.g., in the *Mānasollāsa*, and to render the game by the greatly enhanced powers of some of them more lively.

FRANÇAIS

ALF NÆSHEIM

Daldøsa, un ancien jeu de dés aux origines obscures

Dans cet article, l'auteur décrit brièvement l'ancien jeu de dés nommé *daldøsa*, qui a été joué pendant au moins 200 ans dans une petite région des côtes de Jæren au sud-ouest de la Norvège. Le jeu était presque oublié mais il fut revivifié pendant la deuxième guerre

mondiale puis, à nouveau, vers 1970. Un jeu presque identique, le *daldøs*, était joué au Danemark au XIXe siècle.

Jæren avait des relations commerciales importantes avec des régions du Danemark où il y avait une tradition du *daldøs* ainsi qu'avec le nord de la Norvège, où le *sáhkku* était autrefois joué par les Sámít. Plusieurs documents historiques locaux concernant le *daldøsa* sont produits, y compris un remarquable jeu en forme de bateau, que l'auteur a reconstitué en 1988 en coopération avec un vieil homme qui se souvenait du jeu depuis son enfance.

PETER MICHAELSEN

Daldøs, un jeu de pions avec dés quasi oublié

On sait très peu de choses sur le jeu de pions avec dés danois nommé *daldøs*. Ce jeu, qui est une version allongée du jeu norvégien *daldøsa* de Jæren, était joué dans quelques régions côtières du Jutland occidental au XIXe siècle: la péninsule de Thy dans le nord-ouest du Jutland, l'île de Mors à Limfjorden et dans l'île de Fanø au large des côtes du sud-ouest du Jutland. Un proverbe local nous apprend que le *daldøs* était aussi connu dans l'île de Bornholm en mer Baltique autour de 1800 voire plus tôt.

Les règles du *daldøs* ont été collectées en 1927 au moment où le jeu était pratiquement éteint (voir leur description par Erik G. Østergaard et Anne Gaston dans ce volume).

Dans cet article, on examine les quelques traditions se rapportant au *daldøs* et on démontre que le jeu se rattache à d'autres exemples qui relèvent de la catégorie des jeux de parcours de type *tab*, largement répandus dans le monde musulman. Le

daldøs partage quelques caractéristiques précises avec un jeu algérien et avec un jeu des Arabes palestiniens, mais aussi avec le *sáhkku* joué par les Sámit du nord de la Scandinavie. Le dé très spécial utilisé dans les deux jeux scandinaves les distingue des jeux semblables pratiqués en Afrique du Nord et en Asie occidentale.

Le *daldøs(a)* et le *sáhkku* sont les seuls membres européens connus de cette famille de jeux, mais on suggère dans cet article qu'un diagramme de jeu conservé dans un manuscrit du XIII^e siècle du sud de l'Angleterre pourrait bien représenter un autre '*tab'* européen. Si cela était le cas, ce serait la plus ancienne attestation connue d'un jeu de ce type. Enfin, la question de l'étymologie et celle de l'origine du *daldøs* sont brièvement abordées.

ALAN BORVO

Le *Sáhkku*, jeu du “Diable”

Le *sáhkku* (prononcer “sah’ko”) est un jeu qui fut surtout en usage, jusque dans les années 1950, chez les Sámit (Lapons) maritimes établis tout le long de la côte septentrionale de la péninsule scandinave, depuis les environs de Tromsö en Norvège à l'ouest jusqu'à Petsamo en Russie à l'est.

Les pasteurs luthériens læstadianistes qui, au XIX^e siècle, évangélisaient les Sámit, l'interdirent comme étant le “jeu du Diable”. Le *sáhkku*, prétendaient-ils, n'était ni plus ni moins qu'une façon déguisée de perpétuer les anciennes pratiques chamanistes. Sa disparition presque totale aujourd'hui tient cependant bien moins à cet interdit qu'au développement des communications (routes, téléphone, télévision et internet) qui, brisant l'isolement dans lesquelles

vivaient jusque là les populations de ces régions, leur procurèrent d'autres moyens de se distraire.

Le *sáhkku* s'apparente curieusement à la grande famille des jeux dits “*tâb*”, activement pratiqués, comme on le sait, dans tout le domaine arabo-musulman. Au Danemark et dans le sud de la Norvège, on connaît un jeu analogue qui, sous les noms de *daldøs* et *daldøsa*, semble constituer l'indispensable maillon intermédiaire. Le *sáhkku* en diffère cependant par l'addition d'un roi capable de changer de camp en cours de jeu, une innovation des Sámit qui rend celui-ci infiniment plus captivant.

D'après les quelques rares textes mentionnant ou décrivant peu ou prou le jeu de *sáhkku*, il apparaît qu'ont existé diverses variantes locales. L'auteur, un ethnologue français spécialiste des Sámit, a disputé plusieurs parties avec l'un des derniers Sámit sachant encore pratiquer le jeu. Il nous livre ici les règles qu'il a collectées sur le terrain, les comparant avec les observations précédentes. Il s'interroge enfin sur la façon dont ce jeu d'origine arabe a bien pu s'implanter si loin dans le nord, livrant quelques pistes possibles. Le chapitre qu'il consacre à la dispersion géographique du jeu, pratiquement limitée aux seuls Sámit maritimes, recèle peut-être la clé de l'énigme.

THIERRY DEPAULIS

Jeux de parcours du monde arabo-musulman (Afrique du Nord et Proche-Orient)

Il existe en Afrique du Nord des jeux de parcours, généralement connus sous le nom de *sig*, qui relèvent de trois types: jeux avec capture directe, jeux avec capture dans un deuxième temps et

parcours simples. Leur seul trait commun est l'emploi de bâtonnets bifaces en guise de dés et un décompte des points identique.

Les jeux de parcours avec capture directe constituent un groupe aux nombreuses variantes, connu de l'Inde à l'Afrique de l'Ouest sous des noms divers (*tâb*, *tâb wa-dukk* au Proche-Orient; *sîg*, *sîg wa-duqqân* en Afrique du Nord). Ils sont à mi-chemin entre les jeux d'affrontement pur (“war games”), où le but unique est d'éliminer ou d'immobiliser les pions adverses, et les jeux de parcours (“race games”), où les pions doivent parcourir tout le tablier en suivant un parcours strictement linéaire selon les points donnés par un générateur de hasard.

Les jeux de parcours avec capture dans un deuxième temps paraissent caractéristiques de l'Afrique du Nord. Ce “jeu de l'oie oriental” se joue sur un circuit souvent spiralé; le trait le plus significatif est la mise en jeu finale d'un pion promu (“hyène”, “sorcière”, “ogresse”, etc.), qui a le pouvoir de capturer ou de gêner les pions en retard.

Ce jeux sont si méconnus qu'il a semblé utile à l'auteur de rassembler ici des éléments dispersés à travers des publications souvent confidentielles.

THIERRY DEPAULIS

Un jeu arabe au Pôle Nord?

Le *sâhkku* lapon, le *daldøsa* norvégien et le *daldøs* danois ainsi que le groupe des jeux de type *tâb* dans le monde musulman appartiennent à la même catégorie de jeux, qu'on peut nommer ‘jeux de parcours avec capture directe’. Ils partagent tant de points communs qu'on est conduit à s'interroger sur des liens possibles entre ces jeux nordiques et les

jeux arabo-musulmans.

Il faut donc supposer que ces jeux ont été empruntés grâce à des contacts directs (ou semi-directs) entre un peuple nordique – en fait, scandinave – et le l'Islam méditerranéen. La seule période où les mondes scandinaves et musulmans ont été en contact étroit est l'époque viking quand les “Varègues” – ou Vikings de l'est, venus surtout de Suède – allèrent jusqu'à la mer Noire, servant de mercenaires à l'Empire Byzantin (la “garde varègue”) et commerçant avec les Khazars et les Arabes. Cette période prend place à peu près entre le milieu du IXe siècle et la fin du XIe. Ceci est confirmé par le très grand nombre de trésors de monnaies islamiques découverts en Scandinavie.

Bien qu'il existe d'autres hypothèses pour expliquer les analogies entre le *daldøs(a)* et le groupe de jeux *tâb* arabo-musulmans, la “théorie varègue” paraît la plus solide. Elle peut être résumée ainsi: un ‘jeu de parcours avec capture directe’, dans une forme ancestrale à trois rangées, était connu à l'est de la Méditerranée, probablement dans le monde musulman, au moins au Xe siècle. Comme les échecs, ce jeu fut emprunté par les Byzantins aux Arabes. Quand les Vikings arrivèrent, comme mercenaires ou comme marchands, ils découvrirent le jeu, le trouvèrent à leur goût et le rapportèrent – avec des milliers de monnaies d'argent arabes, des bijoux orientaux et des soieries – dans leur pays d'origine en le répandant dans tout le monde scandinave. Ceci a dû se produire avant 1100, quand les contacts des Vikings avec le Sud-Est cessèrent. Dans une étape bien plus tardive, le jeu fut transmis aux Sámít qui l'améliorèrent en y ajoutant un roi.

ANDREAS BOCK-RAMING

Le 8e chapitre du *Haribara-caturaṅga*: un texte sanskrit de la fin du Moyen-Âge sur une forme de “grands échecs”.

Traduction (en allemand) commentée et interprétation

Le présent article contient la traduction commentée d'un un texte sanskrit sur le jeu d'échecs qui forme le 8e et dernier chapitre du *Haribaracaturaṅga* (*HH*). Le *HH*, dont l'essentiel est consacré à des sujets militaires, fut rédigé par un certain Godāvaramiśra qui vécut en savant et poète tout en servant en même temps comme ministre à la cour de Pratāparudradeva, roi d'Orissa de 1497 à 1540. Le passage du *HH* sur les échecs énumère, entre autres, les différents types de pièces utilisées dans le jeu, décrit les diverses positions initiales et les déplacements sur l'échiquier et donne des règles tactiques détaillées pour jouer. Une étude attentive du texte conduit aux résultats suivants: les déplacements prescrits par le *HH* pour les pièces individuelles diffèrent notablement de ceux que nous sommes habitués à trouver dans la littérature échiquéenne indienne connue jusque-là. Ainsi, alors que, dans le jeu d'échecs à deux indien aussi bien qu'arabe et européen, le roi ne peut se déplacer que d'une case à la fois dans toutes les directions, dans le *HH*, il est la pièce la plus puissante car il peut aller aussi loin qu'il veut dans toutes les directions. Le déplacement du cavalier est lui aussi inhabituel, car celui-ci peut avancer de six cases, en avant, en arrière ou sur les deux côtés et, à partir de la position ainsi atteinte, il peut adopter le déplacement si caractéristique du cavalier. En outre, il faut remarquer la règle exprimée dans le

verset 160, selon laquelle le roi peut “mourir”, c'est-à-dire être pris.

Manifestement, la règle selon laquelle le roi ne peut être pris – qui est généralement tenue pour l'élément caractéristique et spécifique du jeu à deux – n'était pas en vigueur dans toutes les formes d'échecs en Inde.

Tout bien considéré, le *HH* est d'une grande importance pour l'histoire des échecs indiens parce qu'il est, jusqu'ici, le plus ancien texte qui nous soit parvenu de cette région qui décrive les échecs à deux sur un échiquier agrandi et avec plus que les 16 pièces habituelles dans chaque camp. Son auteur a ainsi développé une forme de ces “grands échecs” qui, comme on le sait, existaient aussi dans les échecs arabes. Si l'on ne peut exclure que la description de Godāvaramiśra ait été inspirée par une variante arabe similaire, on ne peut démontrer qu'il y a eu influence directe ou même dépendance. Il semble plutôt que la façon de jouer donnée par le *HH* a été élaborée indépendamment des formes arabes avec le désir d'abandonner consciemment les déplacements à court rayon de plusieurs pièces, comme on le voit p. ex. dans le *Mānasollāsa*, et de rendre le jeu plus vivant grâce au pouvoir grandement accru de certaines d'entre elles.

DEUTSCH

ALF NAESHEIM

***Daldøsa*, ein altes Würfelspiel mit dunkler Herkunft**

Der Autor beschreibt das alte Brettspiel *Daldøsa*, das mindestens 200 Jahre lang in einer kleinen Region entlang der Küste von Jæren in Südwest-Norwegen gespielt wurde. Das nahezu in Vergessenheit

geratene Spiele lebte während des 2. Weltkriegs und gegen 1970 wieder auf. Ein fast identisches Spiel, *Daldøs*, war in Dänemark im 19. Jahrhundert bekannt. Jæren unterhielt bedeutende Handelsbeziehungen zu dänischen Gebieten mit *Daldøs*-Tradition und zu Nord-Norwegen, wo die Lappen in alter Zeit das *Sáhkku*-Spiel spielten. Verschiedene lokale *Daldøsa*-Varianten werden beschrieben, darunter ein bemerkenswertes bootförmiges *Daldøsa*-Brett, das der Autor im Jahre 1988 zusammen mit einem alten Mann, der das Spiel noch aus seiner Kindheit kannte, rekonstruierte.

PETER MICHAELSEN

Daldøs, ein fast vergessenes Brettspiel mit Würfeln

Nur sehr wenig ist über das dänische Brettspiel *Daldøs* bekannt. Das Spiel – eine längere Version des norwegischen *Daldøsa* aus dem Gebiet um Jæren – wurde im 19. Jahrhundert in einigen Küstengebieten West-Jütlands gespielt: auf der Halbinsel Thy in Nordwest-Jütland sowie auf den Inseln Mors in Limfjorden und Fanø vor Südwest-Jütland. Einem Sprichwort zu Folge war *Daldøs* um oder vor 1800 auch auf Bornholm in der Baltischen See bekannt. Die Spielregeln (von Erik G. Østergaard und Anne Gaston in diesem Band beschrieben) wurden 1927 dokumentiert, als das Spiel so gut wie ausgestorben war. In diesem Beitrag werden die wenigen bekannten Überlieferungen zum *Daldøs*-Spiel untersucht und gezeigt, dass das Spiel zur Kategorie der *Tab*-Wettkaufspiele gehört, die in der islamischen Welt weit verbreitet sind. Es teilt einige typische Merkmale mit einem aus

Algerien und Palästina bekannten Spiel, aber auch mit dem *Sáhkku*-Spiel der nordskandinavischen Lappen. Die speziellen Würfel, die in den beiden skandinavischen Spielen benutzt werden, unterscheiden diese aber von den nordafrikanischen und nahöstlichen Spielen. *Daldøs(a)* und *Sáhkku* sind die einzigen bekannten europäischen Vertreter dieser Spielfamilie. Allerdings mag eine Zeichnung in einem Manuskript aus dem 13. Jahrhundert in Süd-England ein weiteres europäisches *Tab*-Wettkaufspiel darstellen, wie in diesem Beitrag vorgeschlagen wird. Sollte diese Annahme zutreffen, wäre dies der früheste Hinweis auf ein Spiel dieses Typs. Zuletzt werden Fragen der Etymologie und der Herkunft des *Daldøs* diskutiert.

ALAN BORVO

Sáhkku, das “Spiel des Teufels”

Sáhkku (sprich: sah'ko) ist ein Spiel, das noch in der Mitte des 20. Jahrhunderts bei den Lappen, entlang der Nordküste Skandinaviens von Tromsö in Norwegen bis Petsamo in Russland, verbreitet war. Die lutherischen Geistlichen, die die Sámit im 19. Jahrhundert missionierten, bezeichneten es als “Spiel des Teufels” und verboten es. Das *Sáhkku*-Spiel, so behaupteten sie, sei nichts anderes als eine verdeckte Form alter schamanistischer Praktiken. Sein fast völliges Verschwinden hat also viel mehr mit diesem Verbot zu tun als mit neuen Kommunikationsmethoden (Straßen, Telefon, Fernsehen, Internet usw.), die die Isolation der in dieser Gegend lebenden Bevölkerung durchbrachen und neue Freizeitbeschäftigungen mit sich brachten.

Merkwürdigerweise gehört *Sáhkku* zur

großen Familie der tåb-Spiele, die im arabisch-islamischen Gebiet verbreitet sind. Unter dem Namen *daldøs* bzw. *daldøsa* kennt man in Dänemark und Südnorwegen ein ähnliches Spiel, das das notwendige Bindeglied darzustellen scheint. Von diesen Spielen unterscheidet sich das *Sáhkku* durch den König, der im Verlauf des Spiels die Seite wechseln kann, eine Neuerung der Lappen, die das Spiel wesentlich spannender macht. Nach den wenigen Texten, die das *Sáhkku* erwähnen oder mehr oder weniger ausführlich beschreiben, scheint es lokale Varianten gegeben zu haben. Der Autor, ein französischer Ethnologe, hat zahlreiche Partien mit einem der letzten Lappen gespielt, die das Spiel noch kennen. Er gibt hier die Regeln wieder, die er vor Ort gesammelt hat, und vergleicht sie mit früheren Berichten. Zuletzt geht er der Frage nach, wie ein solches arabisches Spiel so weit in den Norden gelangen konnte, und deutet mögliche Routen an. Das Kapitel über die geographische Verbreitung des Spiels, das fast ausschließlich den See-Lappen bekannt ist, liefert zweifellos den Schlüssel zur Lösung des Rätsels.

THIERRY DEPAULIS **Wettkampfspielen der arabisch-islamischen Welt (Nordafrika und Naher Osten)**

Unter dem Namen *sig* sind in Nordafrika Wettkampfspielen bekannt, die drei Typen zugeordnet werden können: Wettkampfspielen mit direktem Schlagen, Wettkampfspielen mit Schlagen in einer zweiten Phase und einfache Wettkampfspielen. Gemeinsame Merkmale sind die Verwendung von Stabwürfeln und der Abrechnungsmodus.

Die Wettkampfspielen mit direktem Schlagen bilden eine Gruppe, die von Indien bis Westafrika unter verschiedenen Namen (*tåb*, *tåb wa-dukk* im Nahen Osten; *sig*, *sig wa-duqqân* in Westafrika) bekannt sind. Sie stellen eine Kombination dar aus Kriegsspielen, bei denen die Spielsteine des Gegenspielers vom Brett genommen oder bewegungsunfähig gemacht werden müssen, und Wettkampfspielen, bei denen die nach einem Zufallsgenerator bewegten Steine einen bestimmten Zielpunkt auf einem linearen Parcours erreichen müssen. Wettkampfspielen mit Schlagen in einer zweiten Phase scheinen nur in Nordafrika vorzukommen. Dieses "orientalische Gänsespiel" wird oft auf einem spiralförmigen Brett gespielt; charakteristisch ist der Einsatz eines besonderen Spielsteins (etwa Hyäne, Zauberer oder Menschenfresser genannt) in der zweiten Phase des Spiels, der gegnerische Steine schlagen oder blockieren kann. Diese Spiele sind so wenig bekannt, dass es dem Autor sinnvoll erschien, Informationen aus verstreuten und schwer zugänglichen Quellen zusammen zu stellen.

THIERRY DEPAULIS **Ein arabisches Spiel am Nordpol?**

Das *sáhkku*-Spiel in Lappland, das norwegische *daldøsa* und das dänische *daldøs* und sowie die *tåb*-Spiele der islamischen Welt gehören derselben Klasse von Spielen an, die man als "Wettkampfspielen mit direktem Schlagen" bezeichnen kann. Sie weisen so viele Übereinstimmungen auf, dass sich die Frage nach möglichen Verbindungen zwischen den nordischen und den arabisch-islamischen Spielen stellt.

Wir vermuten, dass diese Spiele über direkte oder indirekte Kontakte zwischen einem nordischen, skandinavischen Volk und der arabisch-islamischen Welt vermittelt wurden. Der einzige Zeitraum, in dem solche Beziehungen bestanden, war die Wikingerzeit zwischen dem 9. und 11. Jahrhundert. Als Söldner im Dienste des Byzantinischen Reiches ("Varägergarde") gelangten die so genannten Varäger bzw. Ost-Wikinger, die meist aus Schweden kamen, bis an das schwarze Meer, wo sie Handelsbeziehungen zu den Kasachen und Arabern unterhielten. Diese Verbindungen werden durch eine große Zahl von Münzdepots in Skandinavien belegt. Obwohl es auch alternative Erklärungsmodelle für die Beziehungen zwischen *daldøs(a)* und der *tāb*-Gruppe gibt, scheint die "Varägische Theorie" die solideste Grundlage zu besitzen. Sie lässt sich folgendermaßen formulieren: Ein Wettkampfspiel mit direktem Schlagen existierte in einer ursprünglichen, dreireihigen Form im östlichen Mittelmeergebiet, wahrscheinlich im islamischen Raum, seit etwa dem 10. Jahrhundert. Wie auch das Schach, übernahmen es die Byzantiner von den Arabern. Die Wikinger, kamen sie nun als Söldner oder Händler, lernten das Spiel dort kennen und schätzen und brachten es mit nach Hause, zusammen mit Tausenden arabischer Silbermünzen, Schmuck und Seide aus dem Orient. Dies muss vor 1100 passiert sein, als die Kontakte der Wikinger zum Südosten abbrachen. Viel später wurde das Spiel auch den Lappen bekannt, die es weiter entwickelten, indem sie dem Spiel einen "König" hinzufügten.

ANDREAS BOCK-RAMING

Das 8. Kapitel des *Hariharacaturāṅga*: ein spätmittelalterlicher Sanskrittext über eine Form des "Großen Schachs". Annotierte Übersetzung und Interpretation

Der vorliegende Artikel enthält eine kommentierte Übersetzung eines Sanskrit-Textes über das Schachspiel, der das 8. und letzte Kapitel des sog. *Hariharacaturāṅga* (*HH*) bildet. Es handelt sich dabei um ein Werk, das ansonsten im Wesentlichen über militärwissenschaftliche Fragen handelt und von einem gewissen Godāvaramiśra verfasst wurde, der als Gelehrter, Dichter und zugleich im Amte eines Ministers am Hofe des von 1497 bis 1540 über Orissa regierenden Fürsten Pratāparudra wirkte. Der Schachabschnitt des *HH* zählt u.a. die verschiedenen Arten von Figuren auf, die bei dem Spiel verwendet werden, beschreibt ihre Ausgangsstellungen und Gangarten und gibt detaillierte taktische Regeln zur Spielführung. Eine Auswertung und Beurteilung des Textes führt zu folgenden Ergebnissen: Die vom *HH* vorgeschriebenen Gangarten der einzelnen Figuren unterscheiden sich deutlich von denen der bisher bekannten indischen Schachliteratur. Während z.B. dem König nach dem Regelwerk des indischen wie auch arabischen und europäischen Schachs zu zweit nur ein Schritt in alle Richtungen zugestanden wird, ist er nach dem *HH* dadurch, dass er in alle Richtungen beliebig weit ziehen darf, die stärkste Figur. Ebenso ungewöhnlich ist die Gangart des Pferdes, das sechs Felder weit nach vorn, nach hinten oder zu den beiden Seiten ziehen und von den so

erreichten Positionen aus den für ihn so charakteristischen Rösselsprung ausführen kann. Besondere Beachtung verdient ferner die in V. 160 formulierte Regel, dass der König "sterben", d.h. geschlagen werden kann. Offenbar hat also die Spielregel der Unschlagbarkeit des Königs, von der man bisher annahm, dass sie den eigentlichen Wesenzug und das eigentümliche Element des Zweischachs ausmacht, nicht für alle in Indien bekannten Formen dieses Spiels gegolten. Insgesamt betrachtet kommt dem *HH* für die Geschichte des Schachspiels in Indien große Bedeutung zu, weil es sich dabei um den bisher ältesten uns überlieferten Text aus diesem Raum handelt, der das Zweischach auf einer vergrößerten Spielunterlage und mit mehr als den üblichen 16 Schachsteinen auf jeder Seite

beschreibt. Sein Verfasser hat damit eine Form des sog. "Großen Schachs" entwickelt, das es bekanntlich auch im arabischen Schachspiel gegeben hat. Obwohl nicht auszuschließen ist, dass sich Godāvaramīśra bei seiner Darstellung von ähnlichen arabischen Vorbildern hat inspirieren lassen, ist eine direkte Beeinflussung oder gar Abhängigkeit nicht nachzuweisen. Es hat weitaus eher den Anschein, als sei die im *HH* geleherte Spielweise unabhängig von den genannten arabischen Formen aus dem Wunsch heraus entwickelt worden, von der etwa im Mānasollāsa bezeugten Kurzschrittigkeit sehr vieler Figuren bewusst abzuweichen und durch ihre neu eingeführte Langschrittigkeit dem Spiel größere Lebendigkeit zu verleihen.

Instructions to Authors

Board Games Studies is a yearly publication devoted to the study of “board games”, in their different aspects. Dice and other accessories, as far as they are related to board games, are also taken into consideration. There are three main sections in *Board Games Studies*: Articles, Research Notes, Book Reviews.

Manuscript Submission

Authors are invited to submit their manuscript, with three printout copies, in one of three languages, namely English, French or German, together with illustrations. Manuscripts intended for the Articles section should not exceed 8,000 words, with no more than 10 plates and/or figures. Submissions should be sent to:

Dr. A. J. de VOGT
Board Games Studies
Onderzoekinstiutut CNWS
Rijksuniversiteit Leiden
Postbus 9515
NL - 2300 RA Leiden
Fax : (Netherlands) + 31 3554 30697 / (France) +33 1 4606 8306
Email: info@boardgamesstudies.org

Manuscripts submitted for publication will be critically reviewed by at least two editors or expert referees.

Presentation of Manuscripts

Authors are invited to use a standard and simple presentation, with clear subdivisions and headings. Family and place names should be written in lowercase letters. Foreign words and titles of books and periodicals should be italicized. Spelling rules are those usual in each of the three accepted languages. References must be made according to the Harvard system, i.e. Author's name followed by the date of publication, if necessary differentiated by small letters when the same author has published more than one paper in one year. Pages are given after a colon. All works cited must be listed at the end of the article, ordered alphabetically by first author's name, followed by the year. For example:

- for a book:
Bell, Robert C. 1979. Board and table-games from many civilizations. Revised ed. New York.
- for an article in a journal or a chapter in a book:
Austin, Roland G. 1940. Greek Board-Games. In: *Antiquity*, 14: 257-271.
Cooper, John M. 1949. The Araucanians. In: *Handbook of South-American Indians*, Vol. 5. Washington, D.C.: 503-524.

Summary

Authors are invited to write a summary (or abstract) of their paper. This should be no longer than 150 words. Translations of the summary in the two other accepted languages will be prepared by the journal (e.g. if the article is in English, French or German summaries will be supplied), but if the author is able to provide at least one of them this will be much welcome.

Computer Disks

Manuscripts must be submitted on personal computer disks after the manuscript has been accepted and after all revisions have been incorporated onto the disk. Please clearly label the disk with the type of computer used (PC or Macintosh). Text file(s) must be saved as "RTF" format. Printout copies must be supplied. Spreadsheet, database and artwork softwares are not accepted for the main text.

Non-Latin Scripts and Transliterations

We can offer a small amount of transliterated Non-Latin scripts (e.g. Sanscrit, Arabic, Chinese, etc.) provided the quotations are limited to a reasonable number. Authors are invited to prepare their articles so that an easy conversion to professional "PostScript" fonts of the Garamond type is possible. Please contact the Editor.

Illustrations

Illustrations must be of professional quality. They can be line-drawn figures as well as black-and-white photographs in the form of glossy prints. Photocopies or laser-printer printouts of photographs or half-tone figures are not acceptable. Illustrations should be clearly labelled with the author's name and the figure/plate number. A copy of the legend must be attached.

It is possible to supply electronic illustrations prepared with computer softwares (like Photoshop or Illustrator). Only EPS, TIF and JPG files are accepted. Photographic (half-tone) illustrations must be at a 300 dpi resolution. Electronic files can be sent through electronic mail (please contact the Editor) or supplied on appropriate disks (high-resolution illustrations need high-capacity cartridges or removable hard-disks).

For any inquiry, please contact:

M. Thierry DEPAULIS, Cymbalum,
24 rue Francoeur, F - 75018 Paris

Fax: +33 1 4606 8306

E-mail: Cymbalum@freesbee.fr