

## Astragalspillerne i Platons *Lysis* 206e

Af Chr. Gorm Tortzen

I åbningsscenen i *Lysis* er Sokrates på vej fra Akademiet til sportspladsen Lykeion, og på grusvejen uden om bymuren møder han tilfældigt nogle drenge og unge mænd ved en nyopført brydeplads. De er i gang med en offerfest for sportens beskytter Hermes, og stemningen i og omkring sportspladsen emmer af fest og glæde tilsat kraftige erotiske vibrationer, som Sokrates er lynhurtig til at registrere og senere udnytte i sin udspørgen af de unge mennesker – men det er en anden historie. Det følgende skal omhandle en detalje i stemningsbilledet, nemlig det spil som drengene hygger sig med at spille. Måske indeholder scenen nemlig et *Leitmotif* for dialogen. Referenten er Sokrates:

Da vi kom ind, fandt vi ud af, at drengene allerede havde udført deres ofringer, og at offermåltidet stort set var overstået, og derfor sad de alle sammen i deres festtøj og spillede terninger. De fleste sad med deres spil i gården udenfor, mens et par stykker sad i et hjørne af afklædningsrummet og spillede lige og ulige med en stor mængde terninger, som de tog op af nogle små kurve. Omkring dem stod nogle andre og kiggede på; og en af dem var såmænd *Lysis*.<sup>1</sup>

Oversættelsens ‘terninger’ giver nok den moderne læser indtrykket af, at spilleredskaberne er identiske med moderne sekssidede terninger. Det ord Platon bruger om dem, er imidlertid *astragaloï*, som er noget lidt andet. Jeg vil i det følgende se nærmere på et scholion til dette sted, som giver nogle interessante oplysninger om spillet, eller rettere spillene og deres terminologi og regler.

Arethas (ca. 850-932), der senere blev ærkebiskop i Cæsarea i Kappadokien, lod i 895 Johannes Kalligraphos afskrive tetralogierne I-VI af corpus Platonicum i det håndskrift, der nu går under navnet Codex Bodleianus Clarkianus 39 og er et af hovedhåndskrifterne

---

1. Platon *Lysis* 206e, oversat af Sevelsted & Tortzen i *Platons Samlede Værker* bind III (2011).

for udgivere af Platon.<sup>2</sup> I dette håndskrift indførte Arethas selv scholier; der hersker ikke enighed blandt kodikologerne om, hvor mange af dem Arethas har skrevet *manu propria*.<sup>3</sup> For forståelsen af astragalspørgsmålet er denne diskussion af mindre betydning, vigtigere er det at skelne mellem *scholia vetera*, som også findes i andre håndskrifter, og som Arethas tilsyneladende har overtaget fra forlægget, og de såkaldte *scholia Arethae*, som han selv er ophavsmand til, og som vores scholion er en del af. Det betyder ikke, at han selv har fundet på dem, men som Greene påviser, er de hentet flere steder fra. Nogle af disse kilder kan spores, andre ikke.<sup>4</sup>

Astragaler (*ἀστράγαλοι/tali*) er knogler, der stammer fra fodroden på forskellige klovbærende dyr, ofte får. De har fire langsider og to kortsider og kan i (modsatning til kubiske terninger, *κύβοι/tesseræ*) kun falde på fire måder; de gamle bruger som regel 'fald' (*πτῶσις/casus*) om det, vi kalder 'kast', men som vi skal se, findes 'kast' (*βολή*) også.<sup>5</sup> Astragaler er meget hyppige i arkæologiske fund, og man finder dem også kopieret i andre materialer som ler, metal, kvarts og glas.

- 
2. Se nærmere i *praefatio* til den nye Oxfordudgave af Platon (Duke, Hicken, Nicoll, Robinson, Strachan, Oxonii 1995) side V.
  3. Hele den spagede affære med scholierne er beskrevet i William Chase Greene: *Scholia Platonica* (Harvard 1938, reprint Chico 1981) i hans *praefatio* s. XIX-XXXVII. I det følgende bruger jeg Greenes udgave af scholierne.
  4. Greene viser, at ingen ringere end Sveton er hovedkilden. Hans græksprogede værk *Om lege hos grækerne* er epitomiseret af Eustathios i hans kommentar til *Odyseen* 1.107 og indeholder omtrent de samme oplysninger, som Arethas giver.
  5. Franz Blatt har i sin *Latinsk Syntaks i Hovedtræk* (København 1946) i §§ 1-15 en interessant oversigt over den antikke grammatiske terminologi, herunder en oversigt over de gamle grammatikeres teorier om etymologien til begrebet *casus/πτῶσις*. En af forklaringerne går ud på, at metaforen er hentet fra astragalerne og beskriver de fire måder, et græsk nomen kan 'falde' på (vokativ synes ikke at være en kasus efter denne teori); metaforen skulle så senere være kalkeret over på romernes kasussystem med en behændig anvendelse af den sekssidede terning.

## Arethas' scholion

Som andre scholiaster citerer Arethas først det ord i teksten, som han vil kommentere:

*astragalizontas*] *astragalizein* vil sige at spille med astragaler, hvilket man også kaldte *astrizein*, fordi man også kaldte astragaler for *astrier*. Kallimachos skriver: "Jeg vil straks give give dig, min kære dreng, fem nypolerede astrier fra en libysk gazelle."<sup>6</sup> Der er også dem der siger *astricher*.

Man spiller med fire astragaler, og hver astragal har fire fald ud af seks, som er placeret over for hinanden ligesom på en terning, *kybos*. Den har eneren og sekseren liggende over for hinanden, og ligeledes treeren og fireren, for toeren og femmeren har man kun på terninger, fordi de har seks sider. Hvis man tager alle fire astragaler samlet, er antallet af fald 35.<sup>7</sup> Nogle af dem er opkaldt efter guderne, andre efter heltene, kongerne, berømte mænd og hetærer. Der er også nogle, som er opkaldt efter begivenheder, der bliver omtalt hædrende eller ironisk. Der er et af dem som hedder 'Euripides', et andet hedder 'Stesichoros' – det betyder otte, fordi digterens grav i Himera var ottekantet, Euripides betyder 40, for Euripides var en af de 40 ledere i Athen efter de 30 tyranners nederlag. Sekserkastet kaldtes 'det koiske' og eneren hed 'det chiiske' og 'hunden'. Der er et ordsprog om det: "Jeg er fra Kos og vil ikke lade en fra Chios tale". Det er derfor Strattis i komedien *Lemnomeda* siger: "En fra Chios vil ikke lade en fra Kos tale."<sup>8</sup>

De spillede både med mange astragaler ligesom nødder og med få; blandt den slags spil med mange astragaler talte de om *artiasmos*, *tropa* og *ómilla*.

*Artiasmos* er, når man tager astragalerne eller noget andet i sin hånd og spørger medspilleren, om man har lige eller ulige. Aristophanes siger i *Plutos*: "Vi slaver spiller lige og ulige med mønter."<sup>9</sup>

*Tropa* er et kast på afstand hen i et hul. Kratinos siger i komedien *Pylaiia*: "Vindene spiller *tropa*."<sup>10</sup>

- 
6. Kallimachos fr. 676 Pfeiffer. Pfeiffer afviser Diltheys formodning om, at citatet stammer fra en samtale mellem Aphrodite og Eros, men hvorfor egentlig ikke?
  7. Udtrykt i moderne matematisk terminologi: 4 fakultet.
  8. Strattis fr. 23 Koch. Der må ligge en vits skjult i ombytningen af de to øboer.
  9. Aristophanes *Plutos* 816.
  10. Kratinos fr. 170 Koch. Citatet begynder med tre udforståelige ord, som jeg har sprunget over.

*Ômilla* er, når man tegner en cirkel og spillerne kaster astragalerne eller noget andet ind i den, sådan at man vinder ved et kast inden for cirklen og taber ved et uden for. Eupolis har i komedien *Chrysoun genos* brugt ordet metaforisk om at lægge sig til bords i en rundkreds: "Så går jeg ind i cirklen og bliver der, selvom han ikke kommer."

## Kommentar

Arethas kender altså til tre helt forskellige slags astragalospil: Den ene slags er et eller flere spil, hvor øjnene på de fire astragaler er det vigtige, og hvor hver kombination af kast har et navn. Denne type svarer til vores yatzy. Den anden type bruger mange astragaler, og her har de nærmest samme funktion som glaskugler eller hønseringe. Endelig er der lige og ulige-spillet, også kaldet *effen og ueffen*.

Der er gjort mange forsøg på at finde ud af reglerne for den første type,<sup>11</sup> men de er dømt til at mislykkes, først og fremmest fordi reglerne for spil forandrer sig ustandselig, og man derfor ikke kan slutte fra fx romernes spil til grækernes flere århundreder før. Sammenligninger med kortspil i 1800-tallet og i nutiden viser med al ønskelig tydelighed, hvordan gamle spil dør og nye opstår, selvom spilleredskaberne er nøjagtig de samme. Arethas og hans kilder er tilsyneladende ganske klar over dette og bruger eksempler der tidsmæssigt svarer nogenlunde til Platons levetid, dvs. den periode, som i den senere antik blev opfattet som den klassiske. Det er påfaldende, at mange af citaterne, der bruges til at belægge et udtryk, stammer fra komedien. De to andre typer er mere gennemskuelige og ligner moderne børnelege. I disse lege, hvor der ikke regnes med kast og øjne, spiller astragalernes form og størrelse en mindre eller slet ingen rolle. Slaverne i Aristophanescitater spiller fx lige og ulige med mønter, ligesom vi kan bruge tændstikker eller hvad der nu er for hånden.

---

11. Marco Fittà: *Spiel und Spielzeug in der Antike* (Darmstadt 1998) giver side 108-129 en gennemillustreret og veldokumenteret oversigt over Würfelspiel og Knöchelspiel.

### Astragalspillerne i *Lysis* – en strøtanke

Francisco Gonzalez har i et meget læseværdigt kapitel – ‘How to Read a Platonic Dialogue’<sup>12</sup> – gjort opmærksom på en række antydninger i indledningen af dialogen, som peger frem mod temaer, der tages op senere, først og fremmest Hermesfesten, det erotiske forhold mellem drengene og spillet lige og ulige, der alle hver på sin måde tages op med spørgsmålet: Hvad er *philia*?

Men hvad er det så drengene i *Lysis* er i færd med, da Sokrates kommer ind på sportspladsen? Umiddelbart siger Sokrates det selv: “[de] spillede lige og ulige med en stor mængde terninger, som de tog op af nogle små kurve” – bemærk, at Sokrates slutter ud fra de mange astragaler, som åbenbart medbringes i nogle små flettede kurve, *phormiskoi*, der gør det muligt at tage et lige eller et ulige antal astragaler op, uden at modstanderen kan se det. Men Sokrates bemærker allerførst, at der er drenge, der opholder sig ude i gården og spiller, og først derefter, at der er nogle, der befinder sig i et hjørne af afklædningsrummet og spiller lige og ulige. Oversættelsen er på dette punkt lidt vildledende, for de tre gange “de sad og ...” er en gengivelse af tre durative verbalformer, og der står intet i den græske tekst om at sidde. Drengene i gården kan meget vel have spillet helt andre astragalspil, som Sokrates og (derfor også læseren, både den græske og den danske) ikke umiddelbart hæfter sig ved. De er i fri luft, og der er god plads til at røre sig. Verbet *paizein* kan betyde ‘spille’, ‘lege’, ‘have det sjovt’, og intet tyder på, at de sidder stille bøjet over deres astragaler.

Derefter zoomer Sokrates ind på drengene, der spiller lige og ulige, *artiazein*, indendørs. De sidder uden tvivl ned (kurvene må stå på jorden), og de andre står rundt om for at kunne se spillet. I en ny monografi om dialogen *Lysis* gør Penner og Rowe en fin lille iagttagelse: “Whatever the rules of ‘odds and evens’ might have been, the picture is of the company playing a game of chance, with a few protagonists attempting to apply some skills (especially of selection or choice: *proairesthai* [‘tage op’, ‘tage frem’] is a central term in the context of practical decision-making). The situation thus resembles the one that is

---

12. Francisco J. Gonzales ‘How to Read a Platonic Dialogue: *Lysis* 203A-207D’, kapitel 7 i Ann N. Micheline: *Plato As Author: The Rhetoric of Philosophy* (Leiden 2003).

about to take shape, with Socrates, Lysis and Menexenus in conversation on practical matters, watched by others.”<sup>13</sup>

I andre Platondialoger, særligt i *Protagoras* og *Staten* er det nu almindelig anerkendt, at indledningen er en slags ouverture til værket, og at temaerne gentages senere i dialogen. Hvis man tænker videre i de baner og som Gonzales og Penner og Rowe forestiller sig, at indledningsscenen i *Lysis* er af samme slags, vil jeg foreslå, at vi skal tænke os, at udendørsscenen vil give den antikke læser opfattelsen af, at aktiviteterne dér er fysiske, og at de andre drenge (*hoi polloi*) bare tonser rundt og kaster til måls med deres astragaler – i modsætning til Lysis og hans venner, der spiller et spil, som direkte afspejler, hvad der skal ske senere. Drengene derude er ikke en del af den filosofiske diskussion og bliver det heller ikke, *hoi polloi* som de er.

---

13. Terry Penner & Christopher Rowe: *Plato's Lysis* (Cambridge 2005) side 10 note 29.