

Peter Michaelsen:

Somme trak også tavl

– om et gammelt tidsfordriv og dets navne

I bogen *Spredte Træk af Landbolivet, optegnede i Jysk Mundart*, Kbh. 1891, fortæller lektor ved Ranum Seminarium C.M.C. Kvolsgaard om livet, som det formede sig i Vester Han Herred cirka 30 år tidligere. Han fortæller særdeles detaljeret om skikke og traditioner i hverdagen og ved højtiderne. Også dengang knyttede der sig særlig mange traditioner til juletiden, og en af disse var, at man fordrev tiden med kortspil eller brætspil. Lillejuledag, når alle var færdige med forberedelserne til den forestående højtid, havde fået sig vasket og fået højtidsklæderne på, var tiden inde til at spille kort, f.eks. om en tallerkenfuld pebernødder. Kvolsgaard opregner omhyggeligt en snes forskellige kortspil, man brugte dengang. Derefter går han over til at beskrive brætspillene:

Såm· trak òså taw'l så'nt æn aw'tæn: hå'rtaw'l, næ'r trij' hå'rer sku fån' æn hun', go'staw'l, nær a'ten gjès sku beñ æn ræw' mø't æpo brètæn, å hèles dam' å spreñ'taw'l å så rå'taw'l; kun jèn dæ'r i fo æn ræñ'hæjst i gån', så'nt te jèn fò hwæ' træk ku sèj: "I m'in rå! a tår let fò min skå", å så ta jèn' o d'æñ ajen hans tanænær, så ku jèn wæ krå'n kå'l. (s. 109-110).

"Somme trak også tavl sådan en aften: haretavl, når tre harer skulde fange en hund, gåsetavl, når atten gæs skulde binde en ræv midt på brættet, og ellers dam og springtavl og så radtavl; kunde man der i få en rendehest i gang, så at man for hvert træk kunde sige: "I min rad! jeg tager lidt for min skade," og så tage en af den andens brikker, så kunde man være stolt karl." (Kvolsgaards egen oversættelse).

Disse fem former for tavl: haretavl, gåsetavl, dam, springtavl og rad-tavl, har øjensynlig været almindelige i det vestligste Han Herred omkring 1860. I denne artikel vil jeg koncentrere mig om netop disse fem brætspil. Hvad ved vi om deres regler, historie og udbredelse? Også navnene vil jeg komme ind på; det gælder ikke mindst de forskellige danske dialekters mange synonymer for *radtavl* og den dertil hørende *rendehest*.

Radtavl eller mølle - spillets historie

Radtavl, bedre kendt under navnet *mølle*, er et meget gammelt spil. Hvor gammelt, er det vanskeligt at afgøre med sikkerhed. I standardværket om brætspillenes historie, H.J.R. Murray: *A History of Board Games other than Chess*, Oxford 1952, nævnes f.eks. (s. 26 og 44), at man har fundet spildigrammer indtegnet på tagpladerne i det ægyptiske tempel i Kurna fra midten af det 2. årtusinde f.Kr., i en 4000 år gammel bronzealdergrav i Irland, i det gamle Troja i Lilleasien, på trapperne til Akropolis i Athen, samt på en trappe på Sri Lanka, som dateres til tiden omkring Kristi fødsel.

I dag betvivler mange arkæologer, at disse spildigrammer skulle være samtidige med de monumenter, de er indridset i.¹ De ældste pålideligt daterede møllebrætter stammer fra omkring år 900 e.Kr., fundne i den rigt udstyrede norske høvdingegrav fra Gokstad ved Oslo-fjorden, i en svensk bådgrav fra Uppland, samt i Toftanes på Færøerne.²

I den indiske havneby Lothal, der havde sin blomstringstid omkring år 2.000 f.Kr., er der dog gjort et fund af gamle spillebrætter, som synes at støtte teorien om møllespillets høje alder. Det ene af de to velbevarede spillebrætter minder umiskendeligt om mølle, jf. fig. 1.

¹ Arkæologen David Brown, Oxford, giver udtryk for denne opfattelse i nogle spille-regler for mølle og vikingespillet *hnefatafl*, udarbejdet i 1980. Det samme gælder forfatteren af et to-siders ark om mølle, udgivet af Ryedale Folk Museum, York. Desværre har jeg ikke haft lejlighed til at konsultere et større hæfte om møllespillets historie: Rosemary Everett: *Merrills - The History and Rules of an Ancient Game*, Ryedale Folk Museum, 1993. Vedr. dateringsproblemer af denne art, se også artikel af Ulrich Schädler i *Board Games Studies* nr.1, Leiden 1998, s.10-25 (især note 39).

² Om brætspil i vikingetiden kan man bl.a. læse i Sigurd Grieg: *Gjermundbufunnet*, Oslo 1947, s.53-64, samt i Karsten Kjer Michaelsen, *Bræt og brik. Spil i jernalderen*, Wormianum, Højbjerg, 1992. Det færøske møllebræt beskrives i artikel af Steffen Stummann Hansen i *Hikuin* 15, 1989, s.129-146.

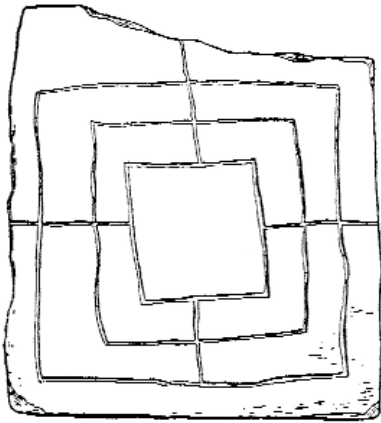


Fig.1. Et 4000 år gammelt terracotta-spillebræt fra Lothal, Indien. Fra S.R. Rao: *Lothal – A Harappan Port Town*, vol. II, New Delhi 1985, s. 502-510.

Møllebrætter er særdeles almindelige i fund fra den europæiske middelalder. Spillet var et "hverdagsspil". Det viser de mange spildigrammer, som er fundet indridset på brugsgenstande som borde, skamler, tøndelåg, brødspader og lignende.³

Ved udgravninger på Store Torv i Århus i sommeren 1994, fandt man ganske tæt på domkirken en brøndplanke med et ejendommeligt mønster indridset. Mønsteret er identisk med det, der almindeligvis bruges til spillet mølle, bortset fra et stjernemønster i det midterste felt. Arkæologen Hans Skov formoder, at dette specielle mønster skyldes, at man har sammmentegnet to spil: mølle og (hvad han kalder) "tretavl". Århus-brættet er fra cirka år 1200, og Hans Skov bygger delvis sin formodning på fundet af et lettisk egetræsbræt fra samme periode. Dette har hele seks indridsede mønstre, hvoraf et minder om mønsteret fra Århus, mens de øvrige er varianter af dets midtermotiv.⁴

Fra en række middelalderlige kirker og klostre kendes sten med indridsede møllespil, ofte anbragt på utilgængelige steder. Det har næppe været menigheden eller klosterbrødrene, der har forlystet sig med disse spil, men snarere stenhuggerne og teglbrænderne. Anderledes forholder det sig sikkert med et møllespil på sædet i præstestolen i Kinsarvik kirke i Hardanger, Norge. Denne stol blev brugt af præstens familie, og spillet blev ridset ind på bænken en gang i det 17. århundrede.⁵ Også på et stolesæde i Ribe Sortebrødrekirke (Sct. Katharinæ

³ Forskellige fundsteder findes opregnet i Terningen er kastet, Bryggens Museum, Bergen 1978, s.20 f. Se desuden Kuusta Vilkinas artikel "Rikku" i Kulturhistorisk leksikon for nordisk middelalder 14, 1969, s.236-237, om finske mølle- og damspil. En grundig undersøgelse af et begrænset område foreligger i Christopher McLees: *Games People Played. Gaming-pieces, boards and dice from excavations in the medieval town of Trondheim, Norway*, Trondheim 1990.

⁴ Hans Skov: "Tidsfordriv", *Skalk* 1997, nr. 2, s.29-31. Et bræt med samme mønster kendes fra Liechtenstein, se Hans Schürmann/Manfred Nüscheler: *So gewinnt man Mühle*, Ravensburg 1980, ill. s.6 og s.121.

⁵ Terningen er kastet, Bergen 1978, s.21.

Kirke) findes et møllespil, sandsynligvis benyttet af latinskoledrene.⁶

De ældste kendte regler for møllespillet forekommer i den bog om brætspil, som blev samlet i 1283 på befaling af kong Alfonso X af Kastilien, Toledo og Leon. Dette pragtfulde manuskript, fyldt med farverige illustrationer, befinder sig på klosteret i Escorial i Spanien.⁷ Fornemme norditalienske og franske håndskrifter fra det 14. og 15. århundrede vidner også om, at møllespillet på den tid var et yndet tidsfordriv blandt adelen og i hofkredse. Denne popularitet blandt de øverste samfundslag bevarede spillet et stykke ind i renæssancen.

William Shakespeare nævner spillet – *nine men's morris* – i 2. akt., 1. scene af *En skærsommernatsdrøm*. På den tid tegnede man ofte møllediagrammer i græsplænerne og spillede mølle med levende brikker. Shakespeare refererer til mølle som et friluftsspil.⁸ Ved overgangen til 1700-tallet spillede man mølle i store dele af Afrika, i næsten hele Europa og i størstedelen af Asien – fra Island i vest til Japan i øst.

I modsætning til damspillet, hvis regler varierer meget fra land til land, følger man stort set de samme regler for mølle rundt omkring i

⁶ "Tidsfordriv" (note 5), s.30. Danmarks Kirker, 19.1. Ribe Amt, s.446, samt bd. 2, s.737. Tak til fru Skovholm, Dronningborg, for denne henvisning. Tilsvarende har man i korstolene i Lund fundet spillekort fra renæssancen, se Troels Troels-Lund: Dagligt liv i Norden i det sekstende århundrede, III, 6.udg., Kbh.1969, s.380f. I Århus Domkirke fandt man i 1924 et halvt hundrede skindbolde fastklemt mellem muren og en minde-tavle. Boldene stammer sandsynligvis fra det 18.årh. Som i Ribe er det formodentlig latinskoledrengene, der har været på spil, jf. Johan Benders kronik i Jyllands-Posten 7. november 1998, 1.sekt., s.11.

⁷ Alfonso-håndskriftet beskriver en møllevariant, spillet med terninger, se R.C. Bell: Board and Table Games from Many Civilizations, rev.ed., New York 1979, s.94. Flere af de gamle illustrationer findes reproduceret i Frederic V. Grunfeld et al., Spil og lege fra hele verden, Lademann, Kbh. 1976, samt i Joachim Petzold, Schach: Eine Kulturgeschichte, Leipzig 1986. Håndskriftet er genudgivet to gange i dette årh., af Arnald Steiger, Alfonso el Sabio - libros de acedrex, dados e tablas, Genève/Zürich/Erlenbach 1941, og af P.G. Morencos, Libro de ajedrez, dados y tablas de Alfonso X el Sabio, Madrid 1977.

⁸ I det 17. årh. var det populært at spille dam og skak med personer som brikker. Denne skik beskrives i Georg Philip Harsdörffer: Delitiae philosophiae et mathematicae, Der philosophischen und mathematischen Erquickstunden, Nürnberg 1653, s.405. Citeret i A. van der Stoep: A History of Draughts, Rockanje 1984, s.120-121.

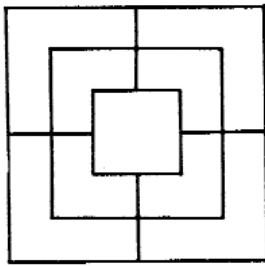


fig. 2 a

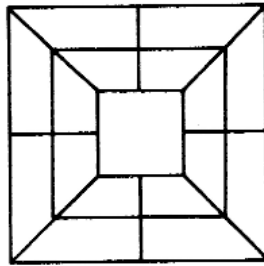


fig. 2 b

verden. Den almindeligste variant spilles på bræt *a* i figur 2, med 9 brikker til hver spiller.⁹ Fra omkring 1400 begyndte man også at spille mølle på bræt *b*, hvor diagonalerne var indtegnet. På dette bræt har hver spiller 9–12 brikker (oftest det sidste).

På bræt *c* spillede man en møllevariant med 5 eller 6 brikker. Spillet var populært i Frankrig, England og Italien i middelalderen, men gik af mode før 1600. Når man fik dannet en mølle, måtte man tage en hvilken som helst af modspillerens brikker. Bortset fra dette var reglerne de samme som for almindelig mølle. Denne variant har muligvis været dyrket enkelte steder herhjemme så sent som i dette århundrede. I en optegnelse fra Møn hedder det således: "Et andet Spil blev kaldt "Ira" [dvs. 'i-rad], men her så Figuren sådan ud: [tegning] Her var den vindende [den] som først fik tre Tal i Række, et på hvert Hjørne og et i midterste Skæringspunkt, enten i yderste eller inderste Kvadrat."¹⁰ Hvis denne beskrivelse er korrekt, har man her brugt bræt *c* til en form for tretavl / trip-trap-træsko (se nedenfor).

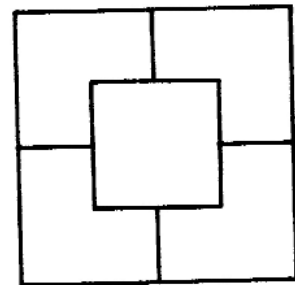


fig. 2 c

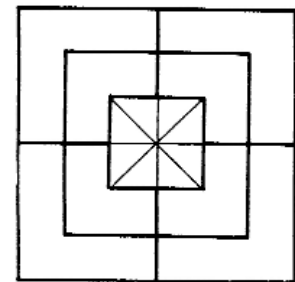


fig. 2 d

Det sidste bræt *d* er det formodede kombinerede mølle- og tretavlsbræt, kendt bl.a. fra Århus.

⁹ Der kendes også varianter hertil, spillet med 2x8 eller 2x10 brikker, samt varianter med afvigende regler, såsom det armeniske Res, se Heinz Machatscheck: Zug um Zug, Verlag Neues Leben, Berlin 1972, s. 144f.

¹⁰ Dansk Folkemindesamlings arkiver 1906/35.

Møllespillets navne i Danmark

Slår man op i Salmonsens Leksikon for at finde ordet *mølle* i betydningen et spil, skal man ikke lede under M, men under T, nærmere bestemt under ordet *tavl*. I denne artikel af Fr. Knudsen finder man udelukkende møllespillet beskrevet: mølle nævnes som et andet navn for *tavl*. Jeg tror, man kan udlede mindst to ting af dette forhold: dels, at ordet *mølle* har været længe om at slå igennem som det rigsdanske navn for spillet, dels at spillet i nogen grad har fortrængt de øvrige *tavls*pil, indtil det til sidst er blevet identificeret med betegnelsen *tavl* – og omvendt.

Hos Kvolsgaard finder vi ordet *tavl* i en anden, mere omfattende betydning: som en samlebetegnelse for brætspil som dem, der behandles i nærværende artikel. Ifølge ODS¹¹ betegner ordet almindeligvis *mølle* + *dam*, hvorimod det tidligere også brugtes om "hund efter hare" og andre brætspil. Via det norrøne *tafl* har ordet *tavl* rødder tilbage til det latinske *tabula*, der hos romerne betegnede flere forskellige slags brætspil.¹² *Tavl* betegnede oprindeligt ikke alene spillet, men også såvel spillebrikker som spillebræt.

Til substantivet *tavl* knytter sig især følgende verber: *drage*, *trække*, *lege* og *spille*. De to førstnævnte forenes direkte med ordet *tavl* i sammensatte substantiver som *dragetavl* og *trækketavl*. Allerede i Poul Jensen Colding: *Etymologicum Latinum*, Rostock 1622, forekommer ordet *dragtaul* sammen med *ludus tesserarius* og *bretpil*, og i følgende forklaring til *Scrupus*: bricker paa *bretpill* oc folck paa *skack taffel* eller *drage taffel*.¹³

Ordet *dragetavl* findes bevaret i to danske dialekter, langelandsk og bornholmsk. På Langeland betegner *drejetavle* møllespillet, mens

¹¹ Ordbog over det Danske Sprog, I-XXVIII, 1919-1956.

¹² Ordet blev tidligt lånt videre fra urnordisk til samisk, se Nils Keyland: "Dablot prejjesne och dablot duoljesne", *Etnologiska Studier*, Stockholm 1921, s.35-47, især s.35. De forskellige norrøne *tafl*-spil skildres af Odd Einar Haugen i "Brettspel i nordisk mellemalder", *Nordisk Institutt, Universitetet i Bergen*, 1983. Se også Anne Holtsmarks artikel "Brettspill" i *Kulturhistorisk Leksikon for Nordisk Middelalder I*, Kbh.1957, s.223-226.

¹³ Otto Kalkar: *Ordbog over det ældre danske Sprog (1300-1700)*, bd.1, Kbh. 1881-85, s.377.

det bornholmske *drataula* kan betegne både dam og mølle.¹⁴ Tilsvarende har ØMO¹⁵ vendingen "drage tavl på et bræt" afhjemlet fra Midtsjælland.

Det ældre "drage tavl" er overalt blevet afløst af "trække tavl". Undertiden er de to ord tilsammen blevet til navn på spillet: "de spillede trækketavl på et bræt" (Horns Herred, Sjælland), "[irad og arad] forekommer i et Spil som hed trække Tavle" (Lolland), "trække tavl – det var det Spil, der var på den anden Side af Dam-Spillebrættet" (Nordøstfyn), "de var dybt inde i deres trækketavl" (Vendsyssel). Ordet *trekketavle* blev også anvendt om møllespillet blandt almuen i Vest-Norge.¹⁶

Et andet gammelt dansk navn for mølle var *radtaavl*. Dette ord forekommer i VSO¹⁷, som jævnfører det med *dragtaavl* og *taavl*. I modsætning til *trækketavl* og *taavl*, referer *radtaavl* så godt som udelukkende til møllespillet. I enkelte tilfælde bruges det dog muligvis som synonym for spillet *trip-trap-træsko*, hvor det også gælder om at få tre brikker i *rad*.

Som det fremgår af fig. 3 (grundlag af spørgelistebesvarelser til JO¹⁸ fra omkring 1970) er ordet *radtaavl* (udtalt *råtaawl*, *råå-tawl* og lign.) tæt afhjemlet i Vendsyssel, Han Herred og Nordvest-

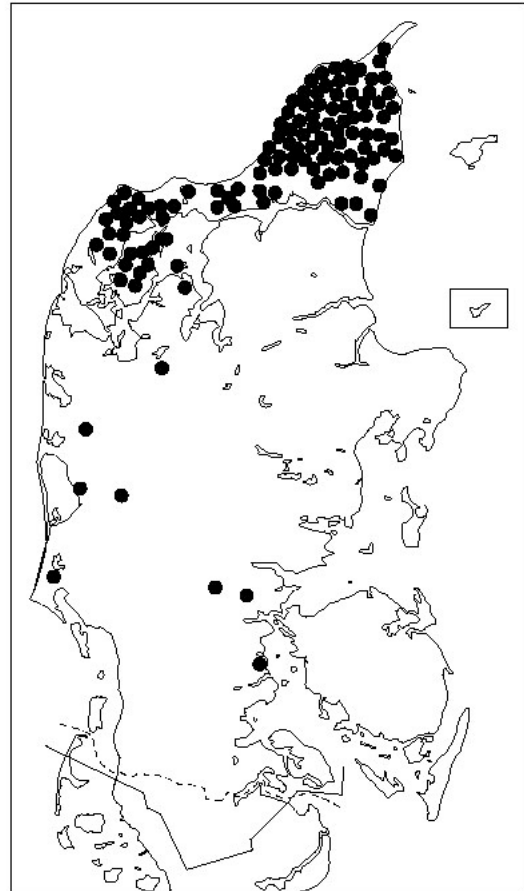


fig. 3

14 L. Gotfredsen: Langelandsk Ordbog, 1972-73, bd. I, s.170. J.C.S. Espersen, Bornholmsk Ordbog, 1908, s. 51. På Bornholm kendes også betegnelserne *damm* og *møllertawla* iflg. de bornholmske samlinger på Institut for Dansk Dialektforskning.

15 Ømålsordbogen – såvel de hidtil udgivne bd. 1-4, Kbh. 1992-1998, som ordbogens seddelsamlinger. Hvor der i det efterfølgende meddeles dialektbetegnelser fra ømålene, er kilden overalt ØMO, medmindre andet udtrykkeligt anføres.

16 Sigmund Grieg (se note 2) s. 59.

17 Videnskabernes Selskabs Ordbog, I-VIII, Kbh. 1793-1905.

18 Jysk Ordbog, endnu upubliceret, men med manuskript A-F samt seddel- og spørgelistesamlinger anlagt på den fortsatte redaktion. Hvor der i det efterfølgende meddeles dialektbetegnelser fra Jylland, er kilden overalt JO, medmindre andet udtrykkeligt anføres.

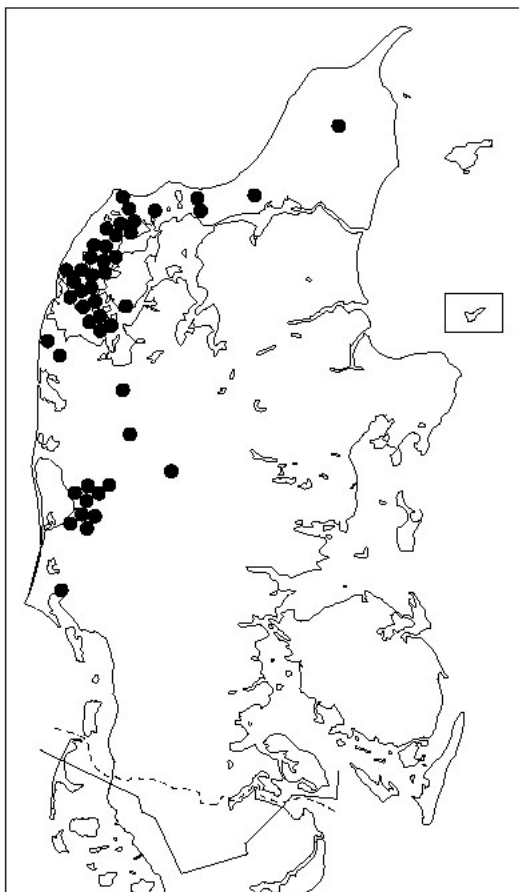


fig. 4

Udtrykket *drage i rad* forekommer allerede i VSO (i artiklen *Svikmølle*, under betydning 1). I artiklen *Rendehest* (betydning 5) hedder det *trække af rad* og *i rad*.

I flere egne af landet brugte man at sige: "i min rad", når man dannede en række på tre brikker, og "af min rad", når man åbnede den igen, jfr. citatet fra Kvolsgaard først i artiklen. Denne skik var almindelig fra Vendsyssel ned over Vestjylland til Esbjergkanten, samt i trekanten Horsens–Silkeborg–Århus, jf. fig. 5. Flere

jylland (i Nordthy dog ved siden af *rad(e)*, jf. nedenfor). Mere sporadisk er ordet opgivet i det øvrige Vestjylland. Fra ømålsområdet er det ikke bevidnet.¹⁹

Betegnelsen *rad(e)* – udtalt *rå(e)* – er almindelig i Thy, jf. fig. 4. I Sydthy dominerer dette ord fuldstændig, i Nordthy anvendes det side om side med *radtav* (se ovenfor). I Vestjylland forekommer ordet spredt fra Limfjorden ned til Esbjerg-egnen. Også på Falster kaldte man spillet *rad* eller *trække rad*. På Møn hed det '*i-rad*' (udtalt ud i ét, med tryk på første stavelse) eller *trække tavle med 'i-rad*. Tre brikker på række hed en '*i-rad*' på Falster.

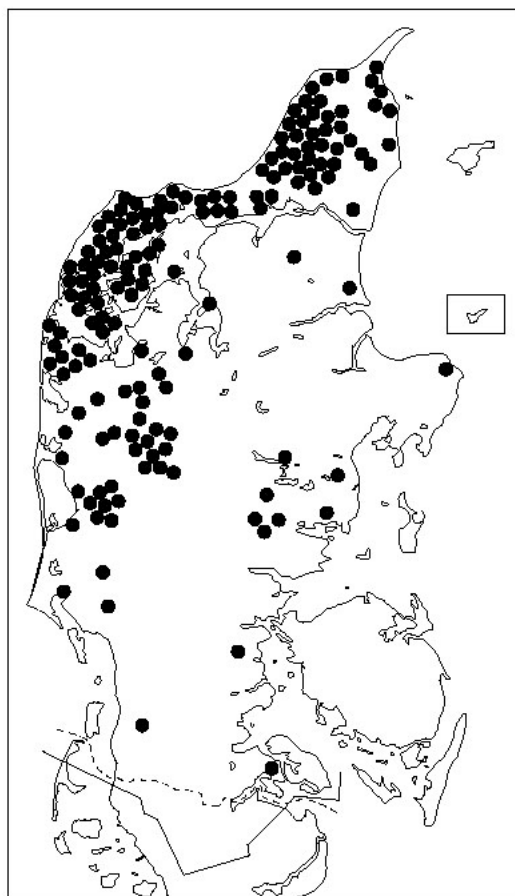


fig. 5

¹⁹ Dog kendes en æske med spillebrikker (før 1850?) fra Nordfyn, med påtegningen "radtav" på bunden, jf. Dansk Folke-mindesamling nr.1100/1938.

steder i Vestjylland blev *a mi råde* og *i mi råde* et andet navn for selve spillet (jf. det mønske spilnavn *irad*). På Lolland, Falster og Møn samt et par steder i Vest- og Nordvestsjælland kendte man ligeledes vendingen "trække i rad og af rad".

Flere steder i Østjylland, hvor man ikke har kendt vendingen "af min rad og i min rad", har man alligevel brugt udtrykket at *trække i række* eller *trække i rad*, og betegnet spillet som *tre række spil* eller *rækkespil*.²⁰

Et særligt udtryk om raden, at den kunne være spændt eller opspændt, kendes kun fra Møn. Dette svarer nøje til islandsk terminologi, hvori indgik verberne *að spennna* og *að spennna upp* om møllen (raden) i mylna, møllespillet.²¹

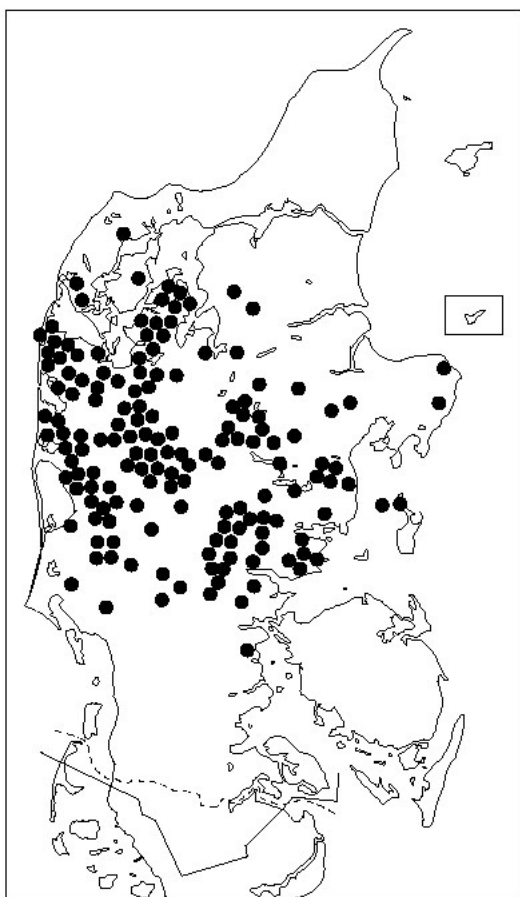


fig. 6

Et andet almindeligt navn for mølle var *nitavl* – i et område af Nordvestjylland udtalt *niktavl*. I Jylland hører dette ord først og fremmest hjemme i Vestjylland, i et område, der strækker sig fra Limfjorden i nord og ned syd for Ringkøbing Fjord. Ordets udbredelsesområde omfatter dog også Midtjylland, og i Østjylland området mellem Kolding Fjord og Århus, jf. fig. 6. Fra øerne har vi kun to oplysninger om brugen af ordet. På Møn sagde man *nitavle*; her blev spillet også kaldt *radhest*. Ved Kalundborg på Vestsjælland sagde man *nitavl* og talte desuden om *at trække tavl*.

Ordet *nitavl* forekommer ikke i de ældre ordbøger, men er utvivlsomt meget gammelt. På en række

²⁰ Bl.a. i Ø. Tørslev nordøst for Randers, hvor spillet hed *nitavl*, iflg. meddelelse fra overlærer Marie Langbo.

²¹ Også i formen *spana/spana upp*, se W. Fiske: *Chess on Iceland*, Firenze 1905, s.139 ff., som bygger på Olafur Davidsson: *Islenzkar Skemtanir*, København 1888-92.

sprog forekommer kombinationen af tallet *ni* og navnet for spillebrikken, -brættet. Som eksempel kan nævnes det nederlandske *negenspel* ("nispil"), anvendt parallelt med ordet '*t molenspel* ("møllespillet") i bogen *Diverse Dambordspelen* af F.C. Hemmes, Gouda 1911. To beslægtede navne, *negenstek* og *negenstrik*, kan spores tilbage til ca. 1400, første gang afhjemlet i formen *neghensticken* i en retsforordning for byen Grootebroek.²²

Tilsvarende tyske navne for spillet er *neiündenstein* og *neuntemal*, første gang bevidnet i henholdsvis 1529 og 1606. Disse navne er stadig i brug i Tyskland, Alsace og den tysktalende del af Schweiz, side om side med navnet *Mühle* ("mølle").²³ I England har man siden Shakespeares tid brugt navnet *nine men's morris* om møllespillet, og tilsvarende *three men's morris* om det beslægtede spil med 2x3 brikker på et bræt med ni felter eller punkter – det spil, som herhjemme er bedst kendt under navnet *trip-trap-træsko* (se nedenfor).

Thomas Hyde oplyser 1694, at det nederlandske ord for det lille spil var *driesticken*.²⁴ På spansk (kastiliansk) var de tilsvarende betegnelser *alquerque de tres* og *alquerque de nuevo*, anvendt bl.a. i det ovenfor nævnte pragtværk, udarbejdet i år 1283 i Sevilla for kong Alfonso. I sin doktorafhandling om ordet *dams* oprindelse følger Arie van der Stoep den italienske filolog Alberto Zambonis teori om, at et kastiliansk *querque* med den foranstillede arabiske artikel al skulle gå tilbage til lat. *calcul(us)* med betydningen "skive", "brik".

To sjældne navne for møllespillet er *nirad* og *rendetavl*. Det første er afhjemlet fra Sydfyn, hvor man også kaldte det *rad* eller *mølle*, og det andet fra Thy, hvor man også sagde *rååtav* (radtav). I det sidstnævnte tilfælde er det spilpositionen *rendehest*, som er blevet overført til spillets navn. I Ods Herred, Nordvestsjælland, kaldte man spillet *rad*

²² Se A. van der Stoep: *A History of Draughts*, Rockanje 1984, s.115, og samme: *Over de Herkomst van het Woord Damspel*, Rockanje 1997, s.46f og 150f.

²³ Jakob Köbel: *Eyn Neüwe Gedicht*, Oppenheim ca. 1529 (iflg. Manfred Zollinger: *Bibliographie der Spielbücher des 15. bis 18. Jahrhunderts*. Erster Band, No. 639, Stuttgart 1996); Michael Goldast, *Alamannicarum rerum Scriptores*, Frankfurt 1606, på en liste over "Ludis pueris permissi": spil, tilladt for børn. E. Martin/H. Lienhart: *Wörterbuch der Elsässischen Mundarten*, Strassburg 1897, bd. II, s.600; *Schweizerisches Idiotikon*, bd. 10, sp.151; bd. II, sp.864/865. Jeg er dr. Manfred Zollinger, Institut für Spielforschung und Spielpädagogik, Salzburg, tak skyldig for disse henvisninger.

²⁴ Iflg. H.J.R.Murray: *A History of Board Games*, Oxford 1952, s.39.

og *rendehest*. Der findes fra Jylland og øerne kun ganske få afhjemlinger af ordet *mølletavl*, men på Bornholm kunne man sige *mølletawla* om spillet, og det gjaldt her om at få *mølla*, "tre knapper i rad".²⁵

Det i dag mest udbredte navn for spillet er, som bekendt, *mølle* eller *møllespil*. Ordet er formodentlig fuldstændig dominerende på øerne, og det samme gælder efterhånden også for Jyllands vedkommende. Hvis vi ser på fig. 7, falder det straks i øjnene, at der kun er ganske enkelte belæg for *møllespil* nord for Limfjorden (hvor ordene *radtav* og *rad(e)* som nævnt var fremherskende). Omvendt er *mølle* og *møllespil* helt dominerende syd for Kongeåen. Den mest nærliggende forklaring er vel den, at navnet *mølle* som spilbetegnelse har bredt sig op gennem Jylland syd fra. Efter først at have fortrængt den oprindelige sønderjyske betegnelse, var det omkring 1970 ved at fortrænge betegnelsen *nitavl* i de forskellige øst- og vestjyske dialekter, men havde endnu ikke passeret den barriere mod nord, som Limfjorden udgjorde.

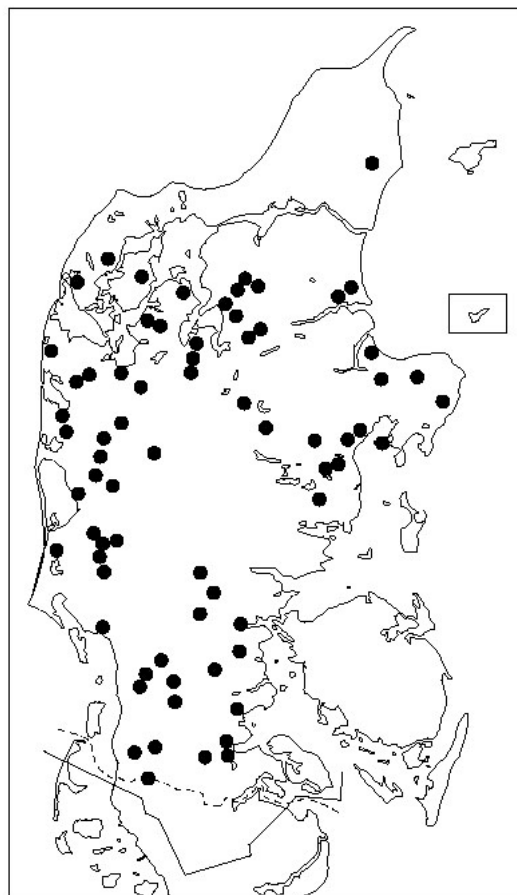


fig. 7

Ordet *mølle* (om spillet) er formodentlig kommet til Danmark fra Tyskland engang i det 17. århundrede. Iflg. VSO kendes det fra ca. 1700: "Et Spil, som hos os er mere bekiendt under navn af Radtav eller Tav". Ifølge brætspilshistorikeren R.C.B. Jansen, Amsterdam, nævnes ordet *meulenspel* så tidligt som i midten af det 16. århundrede. Det forekommer i en højst bemærkelsesværdig tekst, som giver et enestående indblik i møllespillets terminologi i Nederlandene på den tid.

En snes år før latinskoledrengene i Ribe indridsede møllespil i domkirkens korstole (se denne artikels start), gav Jacob Pietersen, rek-

²⁵ P.K. Stibolt: Udkast til en Bornholmsk Fraseologi, Kbh. 1953 (IDD's manuskriptsamling, acc.nr.316).

tor for latinskolen i Breda (Holland) 1536-1543, en detaljeret beskrivelse af møllespillet i sine *Colloquia*. I en af disse "samtaler" lader han Erasmus og Gasper spille mølle, og gengiver deres diskussion under spillet både på latin og på nederlandsk. Det fremgår allerede af Erasmus' første udsagn, at spillets egentlige navn var *negenstecken*: "Laet ons proeven wie beter can negen-stecke". Derimod hedder tre brikker på række "een *meulen*", et udtryk, som efterhånden er blevet overført til selve spillet.²⁶

En anden af Bredas indbyggere, J.L. Vives, udgav i 1538 en lærebog i latin, i hvilken han lod børn spille brætspil.²⁷ Disse spillede dog et andet spil: *morellen* (med 2x12 brikker) se fig. 12b. Dette ord anvendtes også om møllespillet og andre spil. Ordet går tilbage til det latinske *marrus* (= skive, brik), som igen afledes af den præ-latinske stamme **marr* eller **mora*.²⁸ Fra latin er ordet overgået til de romanske sprog: spansk *marro*, italiensk *marella*, fransk *merelles*. Fra romansk er ordet lånt videre til de vestgermanske sprog: nederlandsk *marellen* og engelsk *merels* og *nine men's morris*.

De forskellige germanske og romanske sprog er gået vidt forskellige veje med hensyn til benævnelsen af møllespillet. Dog følges i hvert fald fransk, tysk og italiensk på et tidligt tidspunkt, hvad angår rækken på tre brikker. Denne kaldes i 1644 *un moulin* på fransk, *eine mühle* på tysk, og *uno molino* på italiensk.²⁹ Det er ikke lykkedes mig at finde noget entydigt svar på spørgsmålet om, hvorfor man kaldte tre brikker på række en *mølle*. Med hensyn til spilnavnets etymologi har bl.a. møllehjulet, møllestenen og vindmøllens vinger været nævnt.³⁰ Men spillets navn kan også hænge sammen med den særlige spilposition eller -figur, som på dansk er almindeligt kendt under navnet "svikmølle".

²⁶ Jacob Pietersens *Colloquia* blev skrevet under pseudonym. De findes bevaret i Sebaldo Heyden: *Formulae puerilium colloquiorum 1610 cum colloquiis Jacobi Zovitii*. [U.B. Utrecht]. Jeg skylder Rob Jansen tak for tilsendte afskrifter af denne og andre gamle tekster. Se også Rob Jansen: "1538-1588 Een tijdvak zonder 'scherpe regels'?", "Hoofdljn" nr. 48, Amsterdam 1996, s.26-27.

²⁷ J.L.Vives: *Exercitatio Lingua Latinae*, 1538.

²⁸ Alberto Zamboni, i "Studie linguistici Friulani" III, 1973, s.44-47.

²⁹ Dette udleder jeg af betegnelserne for "svikmølle" i Nathanael Duez: *Nova Nomenclatura Quatuor Linguarum, Gallico, Germanico, Italico, Latino*. Editio secunda, Lugd.Bat. 1644.

³⁰ F.eks. i Erwin Glonnegger: *Das Spiele-Buch*, Ravensburg 1988, s.162.

Svikmølle, kørerad, rendehest og andre heste

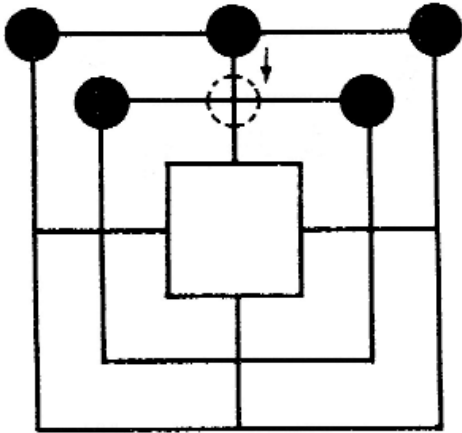


fig. 8

Overalt, hvor man bruger navnet *mølle* om spillet, kaldes den velkendte position i fig. 8 en *svikmølle*. Ved at flytte en brik frem og tilbage mellem to parallelle møller, kan man i hvert træk danne en ny mølle og derved erobre en af modspillerens brikker. I den ældste udførlige beskrivelse af møllespillets regler her i landet benyttes dog betegnelsen *rendemølle*.³¹

Der findes imidlertid en række andre danske betegnelser for denne hyppigt forekommende situation i spillet. I Vendsyssel (med Læsø) er ordet *rendehest* ret tæt belagt. Derudover forekommer enkeltbelæg fra Han Herred, Nordthy, samt endelig Nordøst-Djursland. På øerne er der enkeltbelæg for ordet fra Møn, Kalundborg-egnen og Ods Herred i Nordvestsjælland. Det sidstnævnte sted kaldte man rendehesten *rad* og *rende* eller *rad* og *rendehest*, hvilket også betegnede selve spillet.

To steder i det nordvestlige Vendsyssel har man brugt navnet *radhest* (udtalt *råhest*). Dette navn brugtes også på Møn i spillet *nitavle* eller som et andet navn for *trække tavle*. På Falster, hvor spillet hed *rad*, kaldte man ligeledes rendehesten *radhest*. Her gjaldt det om at *binde* radhesten. Det samme verbum, *binda*, brugte man på Island i forbindelse med ordet for svikmølle: *svikamylna*. Man kendte også på islandsk ordet *rennihestur* om en lignende figur i spillet *mylna*.³² Det er nærliggende at tænke sig, at det islandske *binda* oprindeligt har været knyttet til rendehesten.

På Møn brugte man også betegnelsen *kørehest*. Fra Thy kendes et belæg for ordet *hvegehest*, og dette synes at have været den almindeligste betegnelse på Mors. En hvegehest er en hest, der slår med hovedet fra den ene side til den anden.³³

³¹ Spillebog for Børn, Kbh. 1853, s.36f. Anna Erslev: Illustreret Legebog, Kbh. 1904, s.134, bruger den sjældne form *svipmølle*, se også ODS. De tilsvarende norske betegnelser er *rennemølle* og *svekkmølle*, iflg. Setelarkivet til Norsk Ordbok.

³² W. Fiske (note 21) s.139-141.

³³ Se bl.a. Jens Lund: Morsingmålets lyd- og formlære, s.225. Jens Lund formoder, at hvegehesten har sit navn fra en i samme bog omtalt hveghors.

I den nordvestlige del af Jylland brugte man en anden betegnelse: *kørerad* (udtalt *kyerråå*). Dette ord er afhjemlet flere steder i Thy, samt fra området mellem Limfjorden og Ringkøbing fjord. Fra Holstebro-egnen kendes ordet *kørerække*. Vi ved ikke, hvad man har kaldt svikmøllen i de øvrige dele af Jylland, hvor ordet *nitavl* har været fremherskende, men jeg har fået en enkelt meddelelse om *kørerække* fra egnen nordøst for Randers.³⁴

På Mors brugte man mere sjældent ordet *springrad*. Fra Thy kendes et enkelt belæg for *løberad*. Endelig kaldte man på Langeland svikmøllen i *drejetavle* en *skubberad*.³⁵

Ordene *svikmølle* og *rendehest* nævnes begge i VSO: "1) I Drage-tavl (T. das Mühlenspiel): den Stilling af Brikkerne, naar en af de spillende med hvert Træk kan drage i Rad. Den egentlige danske (i Sjælland almindelige) benævnelse er: en Rendehest. Jfr. Ty. Zwickmühle. ... 2) Figurligen: Udflugter, Paaskud. Han har altid en Svikmølle: Han veed at sno sig fra Sagen."

I sidstnævnte overførte betydning forekommer ordet første gang på dansk i Peder Syvs ordsprogssamling fra slutningen af det 17. århundrede.³⁶ Svikmølle som billedligt udtryk for f.eks. "ondartet vekselvirkning" har også vundet indpas i egne, hvor man i spillet taler om rendehest, f.eks. i Vendsyssel. Her er det bedre at "have rendehesten", for det betyder, at man lægger penge op eller trækker renter.

Spilbegreberne svikmølle og rendehest samordnes i ODS og i Salmonsens³⁷ på den måde, at *rendehest* betegner brikken, der bevæger sig frem og tilbage i en *svikmølle*. En sådan systematisering forekommer ikke i de bevarede dialektudsagn om ordene. På Island derimod, hvor betegnelserne *svikamylna* og *rennihestur* har været anvendt fra i hvert fald det tidlige 18. århundrede, har man forsøgt at definere de to begreber i forhold til hinanden.³⁸

Etymologien for ordet *svikmølle* er omstridt – i hvert fald står der ét i danske og noget andet i tyske ordbøger. ODS meddeler, at ordet kommer af nedertysk *zwickmöhl* (= forlegenhed, knibe), højtysk *zwickmühle*. Ordets første led skulle høre til tysk *zwicken* (= klemme, pine,

³⁴ Meddelt af Marie Langbo, Dronningborg. Niels og Marie Langbos meddelelser om nitavl og kørerække skærpede i høj grad min interesse for de gamle brætspilsnavne.

³⁵ L. Gotfredsen (note 14) s.170.

³⁶ Peder Syv: Almindelige Danske Ordsproge. II. Kbh. 1688 s.273.

³⁷ Salmonsens Konversations Leksikon, I-XXV, Kbh. 1915-1928.

³⁸ W. Fiske (note 21) s.138-141.

plage). I to tyske etymologiske ordbøger står der derimod, at det første led formodentlig har udviklet sig af *zwie*, under indflydelse af ordet *fickmühle* med samme betydning, til *zwickmühle*. Begge ord optræder først i overført betydning, *zwickmühle* tilfældigvis lidt tidligere bevidnet (1472) end det andet ord, om en dobbelt udvej i en politisk situation ("tvemølle"). Martin Luther bruger adskillige steder i sine skrifter ordet *zwickmühle* i denne betydning (og et enkelt sted også i betydningen "to muligheder uden udvej").³⁹ Spørgsmålet er så, om ordet allerede da er udsprunget af et spil – et spørgsmål, der sandsynligvis bør besvares bekræftende.⁴⁰

Som spilbetegnelse optræder *fickmül* første gang, side om side med *neuntenstein*, i Johann Fischarts oversættelse fra 1575 af Rabelais' Gargantua. I 1644 nævner Nathanael Duez både *fickmühle* og *zwickmühle* i sin firsprogede ordbog (jf. note 29). På fransk, tysk, italiensk og latin hedder en svikmølle på den tid henholdsvis "moulin allant et venant", "fick-oder zwickmühle", "molino doppio" og "duplex mola."

Den ældst bevidnede svikmøllebetegnelse, som med sikkerhed er forbundet med et spil, er det nederlandske *rosmeulen*, som forekommer i Jacob Pietersens ovenfor omtalte *Colloquia* fra ca. 1550. *Ros* betyder "hest", og det er her nærliggende at tænke på den hestedrevne mølle. I Holland var rendehesten og møllen altså sprogligt set forenede på dette tidlige tidspunkt.

Et tilsvarende fænomen kendes fra Italien, hvor *filo-mulino* betegnede svikmølle-situationen, men lejlighedsvis fik en udvidet betydning som navn på selve møllespillet. *Mulino* el. *molino* betyder "mølle", men *mulino* kan også betyde "et lille muldyr". Fiske nævner en beslægtet møllespilsbetegnelse *scaricalasino*, som bogstaveligt betyder at "aflaste æslet", og tilføjer, at æsler og muldyr var de mest anvendte lastdyr, når kornet skulle fragtes til møllen.⁴¹

Det kan tilføjes, at man i England, industrialismens moderland, brugte ordet *running Jenny* om svikmøllen – i hvert fald i Yorkshire.⁴²

³⁹ Deutsches Wörterbuch von Jacob Grimm und Wilhelm Grimm, 16, Leipzig 1914, s.1122-23.

⁴⁰ Se Etymologisches Wörterbuch des Deutschen, Zentralinstitut für Sprachwissenschaft, Berlin u. Stuttgart, 1997, samt Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache bei Friedrich Kluge, 21.udg., Berlin og New York 1975.

⁴¹ W. Fiske (note 21) s.106.

⁴² H.J.R. Murray (værket nævnt i artiklens start) s. 45.

Måske har navnet på spindemaskinen afløst et tidligere navn som f.eks. "running horse" eller "running mill".

Trip-Trap-Træsko

Som overgang til afsnittet om *haretavl* skal spillet *trip-trap-træsko* kort beskrives.

Dette enkle spil var populært i Romerriget. Ovid omtaler det i *El-skovskunsten og Tristia*⁴³, og romerske soldater bragte spillet med sig rundt i hele imperiet. De har bl.a. efterladt sig spildigrammer i Köln og i Antonia-borgen i Jerusalem.⁴⁴ Den mest populære variant dengang var det såkaldte "hjul"- eller "kreds-møllespil", se *a* i nedenstående fig. 9. Figuren viser i øvrigt et udvalg af de brættyper, der har været anvendt til dette spil.

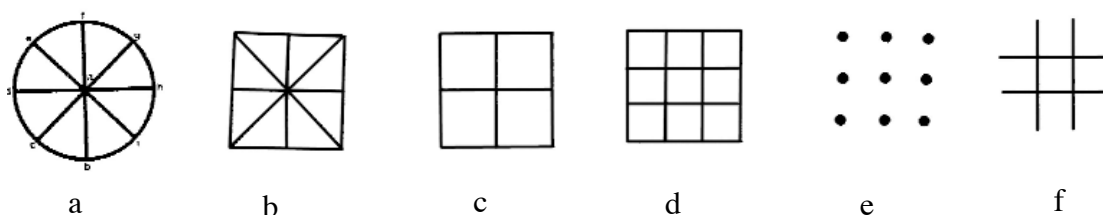


Fig. 9. På bræt a, b, og c sætter man brikkerne på liniernes skæringspunkter, mens man på bræt d sætter dem i felterne. På bræt e spiller man med pinde, som sættes ned i huller. Bræt f anvendes i den velkendte tavleleg, som i dag også er kendt under navnet kryds og bolle.

På samtlige brætter gælder det om at placere tre brikker på række i en lige linje: lodret, vandret eller diagonalt. Når hver af de to spillere har sat tre brikker, skiftes de til at flytte en af deres brikker langs lini-erne til nærmeste punkt eller felt. Spiller man trip-trap-træsko på tavle, viskes et mærke ud og flyttes frit til et ledigt felt. Den, der først får sine tre tegn på række, har vundet spillet og trækker en streg gennem rækken. En meddeler på Fyn oplyser, at vinderen alternativt "skraber med Griffet ned over den tabendes Næse, idet han siger: Trip trap Træsko (en Lort på din Næse)."⁴⁵

⁴³ Citater herfra er gengivet i Karsten Kjer Michaelsen: Bræt og Brik, Højbjerg 1992, s.17-19.

⁴⁴ Gaalyah Cornfeld: Archeology of the Bible: Book by Book, London 1977, s.289.

⁴⁵ E. Tang Kristensen: Danske børnerim, remser og lege, Århus 1898, s.329, nr.2364.

Der er bevaret flere, næsten enslydende rim af denne art fra Fyn og Langeland, men også i Jylland kendte man den slags remser. Et østjysk navn for spillet: *fåretavl* eller *fåreknebel* (fårelort), synes at have sin oprindelse i en remse af denne art, selvom spillet også var et gammelt hyrdetidsfordriv.⁴⁶

Ordet *Trip Trap Træsko* synes at have været det almindelige navn for dette spil her i landet. I *Hjemmenes Legebog* citeres et andet rim end det ovennævnte: "Trip, Trap, Trul, min Mølle er fuld." Det nævnte rim kendes også fra Sverige, Holland, samt fra en række forskellige tysk-talende lande og områder, og på sin rejse til "Det lykkelige Arabien" stødte Karsten Niebuhr i Niedersachsen på dette spil.⁴⁷ Det ældste belæg for ordet, jeg er stødt på, er et svensk *Tripp trapp trull*, som nævnes i et bryllupsdigt fra 1691.⁴⁸

I Sønderjylland kunne man visse steder få en *svikmølle* i *trip trap træsko* såvel som i *mølle*. Det var tilfældet i Vodder sogn. Hvis oplysningen er korrekt, må man have fulgt specielle (sønderjyske?) regler, kendt fra et andet sønderjysk sogn, Hostrup. Her havde hver spiller seks brikker, dobbelt så mange som i det almindeligt kendte spil. Hver gang det lykkedes den ene at få sat tre brikker i rad, fik han lov til at fjerne en af modspillerens brikker. Spillet var vundet, når den ene havde alle brikkerne.⁴⁹ Jeg gætter på, at man har haft yderligere en regel: at hver spiller højst har måttet have fire brikker på brættet ad gangen. Uden en sådan regel kan man let besætte de sidste ledige felter, så det bliver umuligt for modparten at trække.

En del steder har en diagonal række på tre ikke været tilladt – eller i hvert fald ikke talt som en sejr. Den skrå række kaldtes i så tilfælde en *gåserad* eller en *svinerække* – i to belæg fra Jylland.

⁴⁶ H.F. Feilberg: Ordbog over jyske Almuesmål, I-IV, 1886-1914, artiklerne "fåretavl", "fåreknebel", "trip trap træsko", "tros".

⁴⁷ Se *De kleine natuurkundige...* door P. Beets, Leiden 1869 (strip strap strol); *Blätter für Pommersche Volkskunde* V, 1897, s.176, nr.62 (stripp strapp strull); A. van der Linde: *Geschichte und Literatur des Schachspiels*, Berlin 1874 (iflg. W. Fiske) (tik tak tol); Fr.M. Böhme: *Deutsches Kinderlied und Kinderspiel*, Leipzig 1897, s.645, nr.557 (zwick, zwack, zwoll). – K. Niebuhrs *Reisebeschreibung*, København 1774, i. s.171.

⁴⁸ Kopi af seddel fra Språk- och Folkminnesinstitutet, Uppsala, venligst tilsendt mig af Birgit Eaker.

⁴⁹ M. Ottsen: *Hostrup-dansk*, II, 4, Kbh. 1966, s.87.

Haretavl eller hund efter hare

Haretavl, endnu et af de spil som nævnes hos Kvolsgaard, kan med rette kaldes "det glemte spil". Hverken Willard Fiske eller H.J.R. Murray nævner spillet i deres monumentale værker om brætspil. Murray nævner ganske vist en variant af spillet, som spilles på et dambræt. Det samme spil på et lille bræt har han derimod ikke haft kendskab til.

Haretavl-spillets historie er så godt som ukendt. I et enkelt nyere værk om spil har jeg fundet et par oplysninger om spillet, desværre uden nærmere kildeangivelse. Værket hedder *Spiele und Unterhaltung im alten Europa*⁵⁰ og er en tysk bearbejdelse af et ungarsk forlæg. Det nævnes heri (s.72) – som en middelalderlig variant af møllespillet – at man efter behag kunne spille det såkaldte *Fuchsspiel* (rævespil) på trip trap træsko-brættet i ovenstående fig. 9 b. Her var opgaven den at flankere en ræv på to sider ved hjælp af to harer, og dermed spærre den inde. Er denne oplysning korrekt, har forfatterne ret i, at spillet udgør en overgangsform mellem mølle/trip-trap-træsko og jagtspillene. Lidt længere fremme i bogen gengives to spilleplaner til et *Fuchs-und-Gänse-Spiel*, der tilsyneladende er identisk med et *Fuchs-und-Henne-Spiel*, hvortil hører tre harer (andetsteds: tre hunde), som jagter en ræv, og forsøger at trænge den op i et hjørne.⁵¹

I en række danske kilder har jeg fundet diagrammer og regler, som kaster lidt mere lys over dette spil.

De forskellige brætter i fig. 10 minder alle mere eller mindre om diagrammerne til *trip-trap-træsko* (fra fig. 9), blot udvidet med en trekant i hver ende (eller evt. i alle fire sider), som gør det muligt for forfølgerne at drive det jagede dyr op i en krog.

Reglerne gengives således i *Spillebog for Børn*: "Det spilles af to Børn ...; den Ene har en Brik, der forestiller Haren, den Anden har tre Brikker, forestillende Hunde. Hertil hører et Brædt, som nedenstående Figur udviser, og som ligeledes Enhver selv kan tegne. Naar Spillet begynder, vælger Haren hvilkensomhelst Plads den selv vil, og derpaa stiller den anden Spiller sine Hunde op efter Behag. Derefter skifter man med at trække; dog kan naturligvis kun een Hund trækkes ad Gan-

⁵⁰ Forf.: Walter Èndrei; udg. af Werner Dausien, Hanau 1988.

⁵¹ Èndrei (note 50) s.72 og 81, hhv. s.82-83.

gen. Naar Hundene have indesluttet Haren saaledes, at denne ikke mere kan komme nogetsteds, er Spillet vundet. Naar den, der har Haren, imidlertid spiller forsigtigt og fiffigt, er det meget vanskeligt, ja næsten umuligt for Hundene at fange Haren."

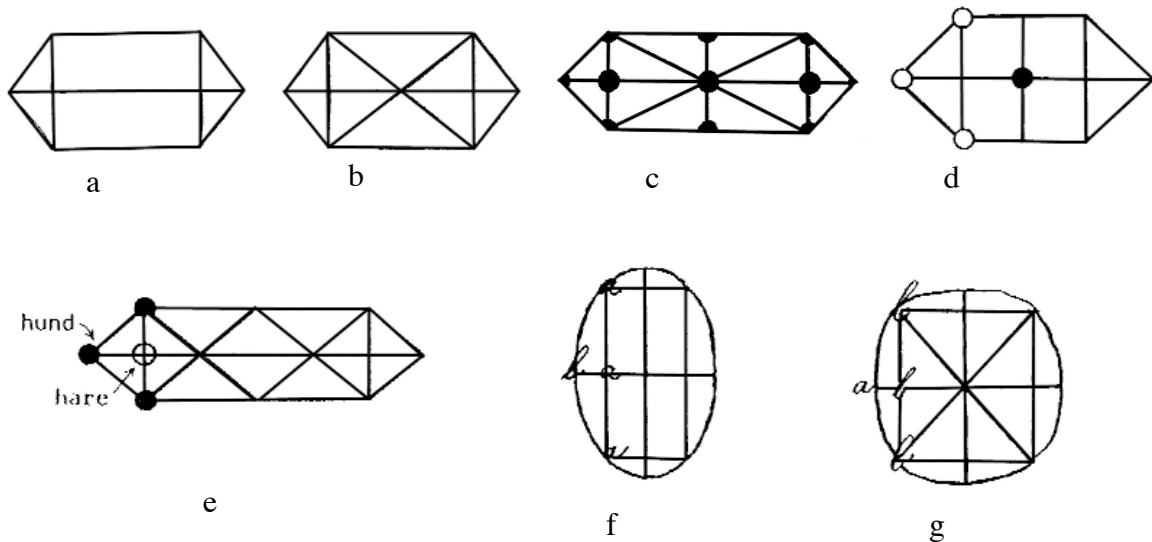


Fig.10. a og b er afbildet i Ændreis bog s.82, b også i J.C.S. Espersen: Bornholmsk Ordbog, Kbh.1908, s.126, i Fr. Knudsen og H. Lüttichau: Hjemmenes Legebog, Kbh.1921, s.114. Endelig kendes det fra Birkholm v. Drej. c er afbildet i Spillebog for Børn, Kbh. 1853, s.35, og kendes også fra Vestfyn. d er afbildet i Drengenes egen bog, Kbh. 1868, s.48, samt i P. Waage Jensen: Brik- og brætspil, Kbh.1977, s.169. e er fra Arne Espegaard: Vendsysselsk Ordbog V (Suppl.bd.), Århus 1986, s.58. f og g kendes fra Vestfyn fra o. 1860, g er trykt i Fynsk Hjemstavn 1937, s.30. Forlægget var tilsyneladende den forrige variant (f).

Varianten fra Vendsyssel, optegnet af Arne Espegaard, har en fast udgangsstilling med hundene placeret i den ene ende af figuren og haren mellem to af hundene; en lignende position, men med haren på figures midtpunkt, afbildes hos P. Waage Jensen. Her tilføjes den regel, at forfølgerne ikke må gå baglæns, en regel, som også nævnes i *Drengenes egen Bog*.⁵² Her må hundene endda kun gå fremad, mens haren derimod må gå både frem og tilbage. Haren vinder, hvis den undslipper forfølgerne og når ned i den modsatte ende af figuren.

Drengenes egen Bog er en oversættelse af den engelske *Boy's own Book*. Man har altså også kendt *Haren, forfulgt af hundene* i England.

⁵² Mht. begge de nævnte værker, se underteksten til fig. 9.

P. Waage Jensen kalder spillet *Det militære spil*, og oplyser, at det hedder sådan, "fordi det var meget populært i militære kredse i Frankrig under og efter den fransk-tyske krig 1870-71."

Haretavl nævnes så tidligt som i 1802 i VSO, bd.2. Ordet betegner her "et slags Dragtav, hvor den ene spillende har kun een Brikke, den anden derimod flere, hvormed han skal søge at binde hans ene Brikke."

På Fyn og Sjælland kaldte man spillet *hund efter hare*, mens det almindeligste jyske navn var *haretavl*. På Bornholm var brætspillets navn: *ad trökkja harataula*, mens selve figuren hed *haramölla*. Man skrev den sædvanligvis med kridt på et bræt eller bord, og brugte gerne nøddeskaller i stedet for brikker.

En enkelt meddeler fra Horsens-egnen har også kaldt spillet *rævetavl*. Det blev her spillet med tre hunde og en ræv. Når de tre hunde var på *rad*, var ræven fanget. Dette eksempel forklarer utvivlsomt, hvorfor adskillige meddelere har anført ordet *rævetavl*, når de er blevet spurgt om *radtav*.

Haretavl er på et tidspunkt blevet overført til dambrættet, hvorved antallet af forfølgere blev øget fra tre til fire (eller fem på 10x10 brættet). Murray omtaler som nævnt denne variant. Fra Tyskland kendes spillet under navn af *Wolf und Schafe*, *Hase und Hunde* eller *Fuchsjagd*. Blandt de engelske navne var *Fox and geese* og *The Devil among the tailors*.⁵³

Anna Erslev beskriver denne variant, *Ulv og Faar*, i sin *Illustreret Legebog* (se note 31) s.135. Ulven stilles ved den ene side yderst på brættet, fårene i række ved den anden. Ulven må flyttes både frem og tilbage, mens fårene kun må gå fremad. Dens opgave er at gennembyrde fårenes række, mens de til gengæld søger at spærre den inde. Endelig nævner hun en variant, som jeg ikke har fundet i andre kilder: "Paa samme måde spilles "Hund efter Hare"; men hertil bruger man Mølletegningen. Der er 3 Hunde, som opstilles paa de tre nederste Punkter og 1 Hare, som selv maa vælge sin Plads." Mølletegningen var forsynet med diagonaler, som vist i figur 2 b.

⁵³ Erwin Glonnegger: *Das Spiele-Buch*, Ravensburg 1988, s.151. – Se også i Carl Brorsons artikel "Damspil" i *Salmonsens Leksikon*: "Hunden efter Haren" el. "Djævelen blandt Skræderne".

Gåsetavl eller ræv og gæs

Hos Kvolsgaard spillede man også *gåsetavl* juleaften. Dette spil må ikke forveksles med et andet gammelt spil, *gåsespillet* (et kapløbsspil hvor terningkast afgjorde udfaldet, opfundet i midten af 1500-tallet og hurtigt kendt også i Danmark).⁵⁴ *Gåsetavl* tilhørte ligesom *haretavl* en anden type brætspil, de såkaldte *jagtspil*.

C.M.C. Kvolsgaard nævner, at "atten gæs skulde binde en ræv midt på brættet" i dette spil. Bortset fra denne oplysning ved vi kun, at ordet *gåsetavl* også brugtes på Mors. Når det på baggrund af disse sparsomme oplysninger alligevel er muligt at rekonstruere reglerne for *gåsetavl*, skyldes det frem for alt Evald Tang Kristensen og hans meddelere.

I bogen *Danske børnerim, remser og lege* (jf. note 45) har han (s. 749) beskrevet tre beslægtede spil: *at trække i Gåsehave*, *at trække Rævetavl*, samt *Ræv og gjæs*. Disse spilles ligesom *gåsetavl* – med atten gæs og en ræv, tyve høns og en ræv, henholdsvis tredive gæs og en ræv. Om spillet *at trække rævetavl* hedder det bl.a., at dette spilles på et kors-formet bræt, en oplysning som formodentlig gælder alle de nævnte spil. I alle tre spilbeskrivelser er der henvisninger til figurer, som desværre ikke er afbildet i bogen. Jeg véd ikke, om der er bevaret tegninger af de tre nævnte spil i Tang Kristensens efterladte papirer.

Ud fra de tre beskrivelser, og hvad der i øvrigt findes af oplysninger om denne type spil, vil jeg i det følgende forsøge at rekonstruere såvel brikopstillinger som spillebrætter for spillene.

Allerede i middelalderen spillede man *gåsetavl*/*rævetavl*. Det ældste skriftlige vidnesbyrd om spillet stammer fra den engelske kong Edward IV's hof (i slutningen af 1400-tallet). Her blev der bestilt to ræve og 26 hunde i forgyldt sølv, som skulle bruges til to spil *mairelles*.⁵⁵ Det sidstnævnte ord betegnede den gang en række forskellige brætspil, på samme måde som f.eks. det spanske *alquerque* og det nordiske *tafl*. En række diagrammer indridset i stensæder i domkirken i Gloucester viser, at spillet allerede var kendt før det 15. århundrede.

I spillets middelalderlige form anvendtes 13 hunde og een ræv på et bræt bestående af fem trip-trap-træsko-brætter sat sammen til et kors. De ældste nedskrevne regler for denne variant (med gæs i stedet

⁵⁴ H.J.R. Murray: A History of Board Games other than Chess, Oxford 1952, s.142f.

⁵⁵ Murray (forrige note) s.102.

for hunde) forekommer i franske og engelske spillebøger fra det 17. århundrede; desuden omtales den som almindeligt kendt i islandske kilder fra det 18. århundrede. Også samerne i Finnmarken kendte i samme århundrede spillet i denne form. Det blev i øvrigt spillet i engelske landdistrikter så sent som i 1939.⁵⁶

Den almindeligste opstilling af brikkerne er vist i fig. 11 a. Ofte har man dog brugt, at ræven kan placeres hvor som helst på et af de ledige felter. Alle brikker bevægede sig på samme måde, et skridt ad gangen langs enhver af de optegnede linier. Ræven kan slå en gås, som står på et tilstødende punkt, ved at hoppe over den og lande på et punkt, som befinder sig umiddelbart bag gåsen, i lige linie. Flerdobbelte hop er tilladt, men ræven har ikke pligt til at springe ved enhver lejlighed. Når en gås er dræbt, fjernes den fra brættet. Gæssene vinder, hvis de kan lukke ræven inde, så den ikke kan flytte. Ræven vinder, hvis den har taget så mange gås, at de resterende ikke vil være i stand til at spærre den inde.

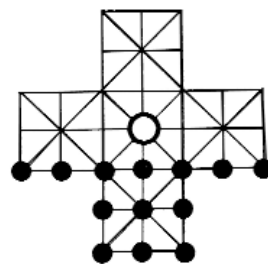


fig. 11 a

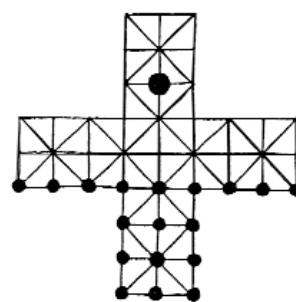


fig. 11 b

Med en vis øvelse vil spilleren med gæssene som regel vinde uden større besvær. Derfor begyndte man i flere lande at ændre på reglerne, så der blev mere ligevægt i spillet. Gæssenes bevægelsesfrihed blev indskrænket, så de nu kun måtte gå direkte frem og til siden, men ikke tilbage eller på skrå. Da denne regel ofte gav spilleren med ræven en fordel, forøgede man gæssenes antal til femten eller sytten – eller flere.⁵⁷ Desuden fik ræven i visse varianter pligt til at æde så mange gås som muligt i hvert af dens træk.

⁵⁶ Murray (note 54) s.103. – W. Fiske (se note 21) s.154f. – Knud Leem: Beskrivelse over Finnmarkens Lapper, København 1767, s.389 (iflg. Nils Keyland, Dablot prejjesne og dablot duoljesne, Etnologiska Studier, Göteborg 1921, s.42). – Se også artiklen "Rävspel" af Carl-Herman Tillhagen, i Kulturhistorisk Leksikon for Nordisk Middelalder, bd.14, Kbh.1969, s.618f.

⁵⁷ En mere detaljeret redegørelse for denne udvikling kan findes i W. Fiske (note 21), s.146-156 samt H.J.R. Murray (se note 54) s.101-106. En mere kortfattet, men velskrevet fremstilling foreligger på dansk i P. Waage Jensen: Brik-og Brætspil, Kbh.1977, s.164-168.

En variant med atten gæs eller lam og en ræv er den dag i dag kendt på Island under navnet *refskák*.⁵⁸ Gæssenes opstilling er her den samme som i det oprindelige spil, men brættets fire korsarme er forlængede, så spillet foregår på i alt 45 skæringspunkter, i stedet for 33, se fig. 11 *b*. Et bræt af denne type er afbildet i et spilkompendium, udgivet i Venedig i det 16. århundrede.⁵⁹ Spillet hed *lupo e pecore*, "ulv og får". De atten gæs i *gåsetavl* (V. Hanherred) og *at trække i gåsehave* (Horsens-egnen) har sandsynligvis været opstillet på samme måde som i den islandske variant, på det forstørrede bræt, som også anvendtes i Venedig.

En anden gammel dansk variant var *ræv og gjæs*, hvis regler blev meddelt Tang Kristensen af en meddeler på Sydfyn. Dette spilledes med hele 30 gæs, som besatte alle skæringspunkter i halvdelen af figuren. Spilleren med gæssene kunne her vinde på to måder: enten ved at spærre ræven inde, eller ved at "besætte seksten Pladser i den modsatte Side af Figuren."

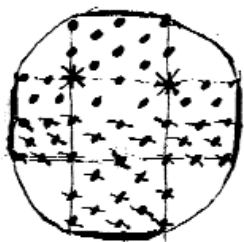


fig. 11 c

En lignende svensk variant med 30 får og to ræve findes beskrevet 1891 i en kilde fra Ångermanland i Sverige.⁶⁰ Som i den danske variant vinder spilleren med de mange brikker ved at besætte pladserne i den modsatte side: "Om fåren kunna fylla de fem raderne på motsatta sidan, hafva de vunnit." Et andet lighedspunkt er, at de tredive får fylder halvdelen af figuren, midterrækken indbefattet. Dette fremgår af en vedføjet tegning: ud over skæringspunkterne i spilleplanen ses 20 ekstra huller inde mellem de andre, idet der er tilføjet en ekstra diagonal i hvert af de små kvadrater. Dette udvidede bræt får således i alt 53 skæringspunkter, se fig. 11 *c*.

Et lignende brætmønster forekom i en gammel engelsk variant af spillet.⁶¹ I *Treble fox and geese* fra 1600-tallet var der tre eller fire ræve og 50 eller 60 gæs.⁶²

⁵⁸ Dette spil beskrives af Odd Einar Haugen i artiklen "Brettspel i nordisk mellomalder", Nordisk Institutt, Bergen 1983, s.26f. og figur 14 på s.25.

⁵⁹ Murray (note 54) s.104 og fig.49, s.105.

⁶⁰ ULMA 95:7, Dialekt- och folkminnesarkivet, Uppsala. Realkatalog. Kopi venligst tilsendt af Birgit Eaker.

⁶¹ Randle Holme: An Academy of Armory, 1681, s.168.

⁶² Murray (note 54) s.104.

Ved hjælp af den svenske tegning og regelbeskrivelse er det muligt at rekonstruere bræt og brikopstilling i det fynske *Ræv og gjæs*. Helt uddødt er spillet næppe. Et rævespil på et identisk bræt (dog med to ræve som i det svenske spil og kun tyve gæs) var i handelen herhjemme så sent som i 1970'erne, se fig. 11 d.⁶³

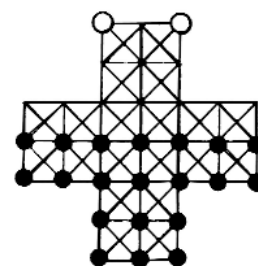


fig. 11 d

De tyve høns i den tredje af de gamle danske varianter, *At trække Rævetavl*, var sandsynligvis opstillet på samme måde, dvs. i den ene halvdel af brættet, inklusive midterrækken. Nogle spillede det desuden sådan, at ræven skulle ende i det midterste hul og være den eneste brik tilbage på brættet. Dette spil er også kendt under navnet *solitaire* eller *eneboerspil* og er antagelig udsprunget af rævespillet. Brættet til *At trække Rævetavl* har formodentlig været det samme som i fig. 11 a.

Der var flere varianter i Norden end de nævnte: et jysk *rævetavl* fra Århus-egnen med en ræv og 24 hunde, og et svensk *rävspel* fra Dalsland med to ræve og 24 får. Måske har man i det jyske spil tegnet ekstra diagonaler i spilleplanen i fig. 11 b, og dermed øget antallet af felter til 73; det kan dog ikke udelukkes, at brættet har været det samme som i fig. 11 a – eller som i spillet fra Dalsland, dvs. identisk med fig. 11 a, bortset fra at brættet manglede diagonaler. I det svenske spil fyldte de 24 får hele brættet, bortset fra en enkelt korsarm.

En særlig variant af rævespillet var det såkaldte *belejringsspil*, hvor 24 angribere skulle forsøge at besætte alle ni pladser i en indrammet korsarm, som symboliserede et fort. I fortet befandt der sig to forsvarere, som vandt, hvis det lykkedes dem at reducere antallet af angribere til otte. Hvornår dette spil er opstået, vides ikke med sikkerhed, men man har gættet på slutningen af det 17. århundrede, som en afspejling af tyrkernes belejring af Wien i 1683. De ældste danske spilleregler til dette spil er aftrykt i *Spillebog for Børn*, Kbh.1853, s.33f., og et belejringsspil trykt i Tyskland i begyndelsen af det 19. århundrede er bevaret på Nationalmuseet i København.⁶⁴

⁶³ Waage Jensen (note 57) s.106.

⁶⁴ Se Jens Sigsgaard og Ib Varnild: *Det legede vi med ... Gammelt legetøj i Danmark*, Kbh.1982, s.245ff.

Gåse-/rævetavl blev som haretavl overført til dambrættet, dog antagelig på et tidligere tidspunkt. Allerede 1668 beskrives et *Jeu de Renard* spillet på et dambræt med en ræv og tolv høns, de sidstnævnte placeret på de første tre rækker.⁶⁵

Springtavl

Blandt de tavlspil, man fornøjede sig med i V. Hanherred i forrige århundrede, var også *springtavl*. Desværre er vores viden om dette spil yderst begrænset. Af Kvolsgaards udsagn kan vi kun slutte, at spillet var forskelligt fra både radtavl, gåsetavl, haretavl og dam. Feilberg henviser kun til Kvolsgaard og fastslår, at ordet i Vendsyssel betegnede "et brætspil". Og Arne Espegaard føjer intet nyt til.⁶⁶

I VSO, bd.VI, hedder det under "Springtavl": "1) Et bekjendt slags Spil, der leges med bevægelige Brikker paa et Bræt med visse Linier. Kaldes ogsaa Møllespil (Moth) eller blot Tavl ... 2) Brættet selv, hvorpaa Figuren er afsat med Linier." Selv om kilden Matthias Moth omkring 1700 kalder dette spil "mølle", må man være opmærksom på, at dette ord kan have haft en videre betydning dengang, i lighed med ord som "tavl" og det engelske "merels", jf. at man på Bornholm ved siden af ord som *harataula*, *ræwatawla* og *gâzatawla* også brugte formerne *haramølla* og *gâzamølla*.⁶⁷

Ifølge Kalkar (se note 13) forekommer navnet *springtavl* allerede i værket *Etymologicum Latinum* af Poul Jensen Colding, trykt i Rosstock 1622. På baggrund af, hvad vi ellers ved om *skaktavl* og *drag(e)tavl*, må vi formode, at han heri refererer til tre forskellige spil. I VSO forbindes *rendehest* og *svikmølle* med *dragetavl* og *møllespil*, ikke med *springtavl*.

Ordets første led: *spring-* giver os en antydning af spillets karakter: de bevægelige brikker må have foretaget visse spring på det linierede bræt, og springene må formodes at have udgjort et vigtigt element i spillet. Det lader sig ikke gøre at rekonstruere reglerne for *springtavl*. På baggrund af, hvad man ellers ved om gamle brætspil, er det dog muligt at indkredse spillets karakter lidt mere præcist.

⁶⁵ Pierre Mallet: *Les Ieu des Dames*, Paris 1668. – Murray (note 54) s.106.

⁶⁶ H.F. Feilberg (note 46) artiklen "springtavl".

⁶⁷ Institut for Dansk Dialektforsknings bornholmske samlinger, seddelkopier venligst tilsendt af Anette Jensen.

Der findes nemlig forskellige kortfattede beskrivelser af et gammelt dam-lignende spil, som spilledes på et linieret bræt lige som f.eks. mølle. Denne spiltype har rødder tilbage til middelalderen, og beskrives bl.a. i Alfonso X's spillebog fra 1283 (jf. note 7) under navnet *alquerque de doze*. I Nederlandene hed det *morellen*, da J.J.Vives beskrev det i sin latinbog fra 1538. I Tyskland hed det *zwölffstein* eller *zwölfftemaal*, analogt med betegnelserne for nitavl/mølle: *neunstein* og *neuntemal*.⁶⁸ En række spillebrætter til dette spil er bevaret, deriblandt et fornemt eksemplar fra det 17.årh., som er udstillet i Germanisches Nationalmuseum, Nürnberg.⁶⁹

I 1975 fandt man under udgravninger i Trondheim et mere hverdagsagtigt spil af denne type, indridset på et tøndelåg. I Norsk Folkemuseums ustillingshæfte *Terningen er kastet*, Bryggen Museum, Bergen 1978, er dette spillebræt afbildet på side 18, med underteksten "1200-talls alquerquebrett, Trondheim." I Christopher McLees: *Games People Played*, Trondheim 1990, hævdes derimod (s. 36), at dette fund kom fra "a 16th-century context". I *Terningen er kastet* sættes fundet fra Trondheim i forbindelse med det spanske *alquerque de doze*, som "under navnet dablot prejjesne har ... "overvintret" hos samerne."

Det er den svenske etnolog Nils Keylands fortjeneste, at der findes en særdeles detaljeret beskrivelse af en variant af dette gamle spil, hvis egentlige samiske navn var *dablo* (også i formen *tablo* og *dabla*). *Dablot prejjesne* betyder at spille dablo på et bræt, til forskel fra *dablot duoljesne*, som betegner et keglelignende spil på et skind. I Jämtland spillede samerne endnu omkring 1920 dette tavlspil, hvis regler ikke skal gengives i detaljer her. Interesserede læsere kan finde dem beskrevet på dansk hos P. Waage Jensen (se note 57).

Et andet gammelt spil overvintrede hos samerne adskillige århundreder efter, at det var gået af brug andre steder. Jeg sigter her til det gamle vikingetidsfordriv *hnefatafl*, som det i dag er muligt at rekonstruere ret nøjagtigt, ikke mindst på grund af den svenske botaniker

⁶⁸ F.eks. Frisius: *Dictionarium Latinogermanicum*, 1556, og Michael Goldast: *Alamannicarum rerum Scriptores*, Frankfurt 1606.

⁶⁹ Afbildet i Erwin Glonnegger: *Das Spiele-Buch*, Ravensburg 1988, s.156. Se også Murray (note 54) s.65f.

Carl von Linnés beskrivelse i sin rejsedagbog fra 1732, *Lapplandsresan*. Samerne kaldte også dette spil *tablo*.⁷⁰

Spillet fra Frostviken mindede om dam, men spillede på et linieret bræt af forskellig størrelse, og med et varierende antal brikker. I modsætning til dambrikker kunne brikkerne ikke forfremmes. Ved spillets begyndelse havde hver spiller to konger og to prinser, som ikke kunne slås af de menige brikker. Bortset fra Keylands beskrivelse har vi kun sparsomme efterretninger om en anden variant med kun to typer brikker: konger og bønder, og om en tredje, hvor alle brikker tilsyneladende var ens.⁷¹

Det er nærliggende at tænke sig, at det gamle danske *springtav* var et spil af lignende type, dvs. et krigsspil, hvor to hære kæmpede mod hinanden, og hvor man slog fjendtlige brikker af brættet ved at lade sine egne brikker springe over dem.

Måske var der i dette spil en brik med særlige spring-egenskaber. I Vendsyssel – altså i det område, hvor man spillede *springtav* – kaldte man dammen i damspillet en *springer*.⁷² Denne betydning af ordet er ikke afhjemlet fra andre egne af landet. På de sprog, hvor damspillet kaldes *dame*, *dam* eller lignende, hedder dammen som regel det samme som spillet. Vestfrisisk er dog en undtagelse; her hedder dammen *wolf*, "ulv", et navn, som sikkert stammer fra det lokale ræve-/gåsespil *wolf en schaap*, "ulv og får".⁷³

En meddeler fra Møn har illustreret betegnelsen "trække af rad" i spillet "trække tavle" med to tegninger: een af et møllespil, og een, forestillende et bræt med 25 punkter, hvoraf kun de ni er fremhævede. Man har muligvis kun kunnet danne rader på de sidstnævnte. Spillets plan minder om de spilleplaner, som anvendtes til spil som *alquerque de doze* og *dablo*.

⁷⁰ Se Waage Jensen (note 57) s.131, og Murray, s. 55-64. Murray fremlagde sin hypotese om spillet hnefatafls karakter i sin *A History of Chess*, Oxford 1913. Se også en glimrende artikel på Internettet: "Hnefatafl - the strategic board game of the vikings" af Dr. Sten Helmfrid, Stockholm: <http://www.ele.kth.se/FMI/staff/hnefatafl.html> - en rekonstruktion af reglerne foreligger endvidere i Karsten Kjær Michaelsen: *Bræt og brik*, Højbjerg 1992, s.60f.

⁷¹ Nils Keyland: *Dablot prejjesne och dablot duoljesne*, Etnologiska Studier, Göteborg 1921, s.35-47.

⁷² Arne Espgaard: *Vendsysselsk Ordbog*, I-IV, Hjørring 1972-1976, V. 1986.

⁷³ Ifølge det frisiske damforbunds, *Dambond Fries Spels* hjemmeside: <http://www.cybercomm.nl/~dfs.nl>

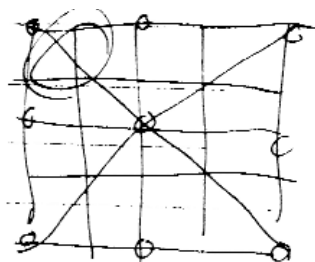


fig. 12 a

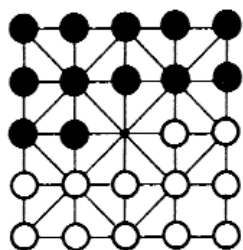


fig. 12 b

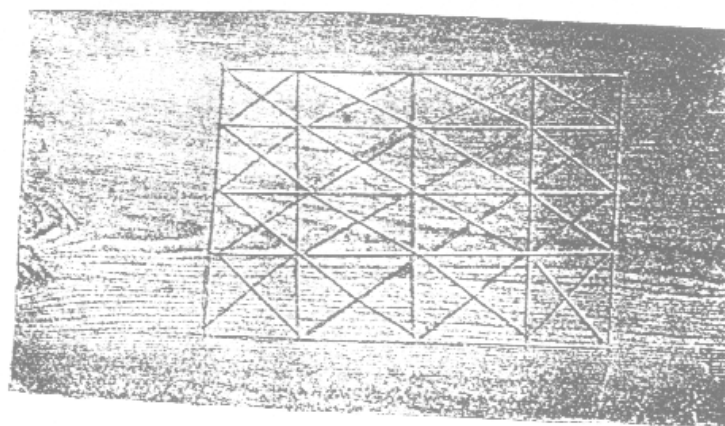


fig. 12 c

Fig. 12 a viser spillet fra Møn, fig. 12 b en almindeligt udbredt brættype (bl.a. Spanien, Trondheim, Lapland), mens fig. 12 c afbilder et samisk bræt fra Nordiska Museet, nr.71978.⁷⁴

Dam, makvær og randsel

Det sidste spil, Kvolsgaard nævner i sin liste over tavlspil, er *damspillet*. Der foreligger en ret omfattende litteratur om damspillets historie og udbredelse, og også ordet *dams* etymologi er ganske grundigt udforsket.⁷⁵

I mange bøger om brætspil kan man læse, at damspillet udviklede sig i Sydfrankrig omkring 1100, ved at man overførte antallet af brikker: 2x12 fra *alquerque de doze* brættet til skakbrættet, og ligeledes reglen om, hvordan brikkerne slår. Reglen om forfremmelse blev lånt fra skakspillet, og dermed var et nyt spil opstået, *ferses*, opkaldt efter dronningen i skak. Da denne o. 1500 skiftede navn til *domina/dame*, overførtes dette også til damspillet.

⁷⁴ Keyland [note 71] s. 40 og Pl. IV, fig. 2.

⁷⁵ Se K.W. Kruijswijk: *Algemene historie en bibliografie van het damspel*, Den Haag 1966; A.v.d. Stoep: *A History of Draughts*, Rockanje 1984; samme: *Een schaakloze dam-historie*, 2 delen. Deel I Bouwstoffen. Deel II Geschiedenis, Rockanje 1994; samt Proefschrift, Rijksuniversiteit te Leiden: *Over de herkomst van het woord damspel. Een probleem uit de geschiedenis van bordspel en bordspelterminologie*, Rockanje 1997. Afhandlingen anmeldes af Rob Jansen i *Board Games Studies* 1, Leiden 1998, s.114-115. Jeg skylder dr. Arie van der Stoep tak for tilsendte artikler og bøger.

Slår man op i en etymologisk ordbog, vil man finde den forklaring på ordet *dam*, at det kommer af fransk *jeu de dames*, som igen er afledt af det latinske *domina*. I flere bøger og skrifter, ikke mindst afhandlingen *Over de Herkomst van het Woord Damspel* (1997), har den hollandske damhistoriker Arie van der Stoep forsøgt at rokke ved den almindeligt akcepterede opfattelse. Hans tese er den, at fransk (*jeu de dames*) går tilbage til et middelalderfransk *dam* med betydningen "dige, vold", et ord, som igen er lånt fra middelaldernederlandsk *dam* med samme betydning.

Kort sagt, mener han ikke, at skakspillet har spillet nogen særlig rolle i forbindelse med damspillets tilblivelse. Dronningen i skakspillet var indtil ca. 1490-1500 en af de svageste brikker i spillet, men fik på den tid sin nuværende styrke som den absolut stærkeste officer, med ret til at bevæge sig over hele rækker i alle retninger. Man har ment, at dammen i damspillet lånte sin evne til at bevæge sig over hele brættet fra den nye, stærke skakdronning. Dr. van der Stoep påviser imidlertid, at det meget vel kan forholde sig omvendt: at damspillet har inspireret til en regelændring i skakspillet.

Der hersker enighed om, at damspillet, *jeu de dames*, omtales i et læredigt fra omkring 1500, forfattet af præsten Eloy d'Amerval fra Béthune i det nordligste Frankrig.⁷⁶ Damspillet omtales sammen med skakspillet i en moraliserende passage, hvor præsten understreger, at Gud ikke er utilfreds med disse skønne spil, som spilles uden terninger.⁷⁷ Den første lærebog i dam udkom 1547 i Valencia. Bogen er gået tabt, men citater kendes fra senere spanske dambøger.⁷⁸

I løbet af det følgende århundrede bredte damspillet sig til resten af Europa og nåede også Danmark. De svenske og norsk-danske hære, som deltog i Trediveårskrigen 1618-1648, bragte sandsynligvis spillet fra Tyskland med hjem til Skandinavien. På dansk nævnes spillet første gang i 1634, i Stephen Hansen Stephanius' ordbog *Nomenclatoris Latino-Danici libri IV, I*, 228 a, som oversættelse af *lusus duodecim scruporum*. Stephanius var immatrikuleret ved universitetet i Leiden i

⁷⁶ Eloy d'Amerval: *Le livre de deablerie*, ed. Charles Frederick Ward, 1923, del II nr.2, stk.13.

⁷⁷ A.v.d. Stoep: *Over de Herkomst van het Woord Damspel*, 1997, s.208-209.

⁷⁸ Antonio de Torquemada: *El ingenio à juego de marro, de punta, ò damas*, Valencia 1547; jf. A.v.d. Stoep [note 75] 1984, s.80.

Holland fra 1626-29 og har dér utvivlsomt haft mulighed for at stifte bekendtskab med damspillet, som fra gammel tid har nydt en særlig stor popularitet i Nederlandene.

Den første detaljerede beskrivelse af damspillet på dansk forekommer i "S.A. Jørgensen" (alias Jens Kragh Høst): *Nyeste Dansk Spillebog ...*, Kbh. 1802), s.338. Overskriften lyder: *Polsk Dam, eller det sædvanlige Damspil*, tilsyneladende to forskellige navne for det samme – traditionelt spanske – spil. I dette spil har dammen lov til at bevæge sig over en hel række felter og behøver ikke lande umiddelbart bag den slagne brik.

I det 17. århundrede nåede damspillet i Spanien et højere stade end i noget andet land. I anden halvdel af det 18. århundrede bredte den spanske variant sig til Tyskland, hvor den efterhånden fortrængte det gamle damspil, som var identisk med den variant, man spillede i Frankrig før ca. 1725. I det gamle spil måtte dammen kun bevæge sig eet felt ad gangen, og havde kun det fortrin frem for de andre brikker, at den måtte gå og slå baglæns. Denne variant har i århundreder været den almindelige form for dam på de britiske øer og er stadig den mest udbredte damvariant i U.S.A.

I begyndelsen af det 18. århundrede opstod en ny variant, det "polske" damspil. Denne variant blev opfundet i Paris eller muligvis i Holland, og er i dag den mest udbredte form for dam på verdensplan. I det nye spil havde brikkerne lov til at slå både bagud og fremad; desuden spilledes det på et bræt med 10x10 felter og normalt med 2x20 brikker. Man brugte dog også af og til at spille med 2x15 brikker. Som det ses hos Høst, fulgte man denne tradition i Danmark omkring 1800.

Det store dambræt har formodentlig ikke været brugt meget i Danmark, men i museet i Toftum på Rømø er der dog bevaret et bræt med 100 felter - som så meget andet i dette museum et vidnesbyrd om kulturel påvirkning fra Holland og Frisland.⁷⁹

Den af J.K. Høst beskrevne damvariant har siden hans tid været den sædvanlige form for dam i Danmark. Det er denne form, som omtales i Anna Erslev: *Illustreret Legebog*, Kbh. 1904, s.130, og i Fr.

⁷⁹ Gerhard Bakker, Utrecht, omtaler dette spillebræt i sin artikel om "Malkwerren dammen" i *Het Nieuwe Damspel*, 1987, s.47 ff. Helt oppe i Norrland i Nordsverige spillede man i 1879 dam på det store bræt med 2x15 brikker, ifølge ULMA 88:5, Dialekt- och folkminnesarkivet, Uppsala, Realkatalog.

Knudsen og H. Lüttichau: *Hjemmenes Legebog*, Kbh. 1921, (s. 116-117). I løbet af de senere årtier har dog den regel vundet indpas, at dammen skal lande umiddelbart efter de brikker, den slår. Denne variant kaldes i P. Waage Jensen: *Brik og brætspil*, Kbh.1977, s.111 ff. *dansk dam*. Morsomt nok forekommer samme variant allerede i *Archiv der Spiele*, Berlin 1819-21, s.19, men her under navnet *Deutsches Damspiel*.

Skal man endelig tale om et særligt dansk damspil, må det være det, som beskrives i *Spillebog for Børn*, Kbh.1853, s.30-33. Her hedder det om dammen: "En Dam har den Ret, at den kan springe over flere Felter. Skjøndt man kun maa trække fremad, saa er det dog ikke ualmindeligt, at man bruger at slaae tilbage; herom maa man dog før Spillets Begyndelse være kommen overeens. Under alle Omstændigheder har man Lov til at slaae tilbage, naar man kan slaae to Brikker paa een-gang, dog maa den Første i saa Tilfælde altid slaaes fremad." Dette forsøg på at skabe et kompromis mellem spansk og polsk dam viser, at det polske damspil på 8x8 felters brættet var ved at vinde indpas i landet på den tid. Reglen om, at almindelige brikker også kunne slå baglæns, slog dog aldrig rigtig an herhjemme, selv om den havde adskillige fortalere. Denne såkaldte "polsk-tyske spillemåde" anbefales allerede i *Spilleregler for Dam*, Helsingør 1910, og er identisk med det damspil, som spilles i Norge i dag.

Det engelske damspil, hvor dammen kun må gå eet felt ad gangen, omtales i artiklen "Damspil" i Salmonsens, og det anbefales af Sigfred Pedersen i *Spillebog for Hus, Hjem og Kro*, Kbh.1948. Denne variant har næppe haft den store udbredelse her i landet.

J.K. Høst nævner i *Nyeste Dansk Spillebog* yderligere et par dam-varianter. *Først af Brættet* "bestaaer deri, at man saavel i Dam som Makvær søger at opofre og tabe sine Brikker, da den, som først har mistet alle sine, har vundet." Denne variant kendes allerede fra 1668, da Pierre Mallet omtaler den i sin dambog *Le Iev de Dames*.⁸⁰ I *Spillebog for Børn* hedder det almindelige damspil tilsvarende *Sidst af Brættet*.

Makvær spilledes som det sædvanlige damspil, bortset fra den regel, at brikkerne også slog på langs og på tværs af brættet, eller med

⁸⁰ En bibliografi for denne variant findes i K.W. Kruijswijk: *Algemene Historie en Bibliografie van het Damspel*, Den Haag 1966, s.258f.

andre ord: orthogonalt, fra det ene sorte felt til det andet. Dammen kunne desuden flyttes orthogonalt såvel som diagonalt. Dette gør ifølge J.K. Høst spillet "mere sammensat og vanskeligt end det sædvanlige Damspil, og der hører megen Opmærksomhed og en hurtig Dømmekraft til at undgaae Tab eller tilvinde sig Fordele." Han giver det råd, at man bør søge at holde sine brikker samlede, især ved brættets sider.

Også i Sverige spillede man makvær. Gustav Johan Billberg omtaler det i *Handbibliothek för Sällskapsnöjen*, Stockholm 1838-39, s.33. Spillet omtales første gang på svensk i 1783, i Carl Michael Bellmans *Bacchi Tempel, öppnadt vid en Hieltes Död*. Her forekommer det i formen *marquern*, rimende på "kazern". Marquern-spilleren i Bellmans digt er "korporal" Lorentz Mollberg, som døde forsumpet og ludfattig, efter at have sat familiens formue over styr.⁸¹ Endnu i 1861 vidste Bellman-udgiveren J.G. Carlén, at *marquère* var et brætspil, som mest mindede om polsk dam.⁸²

Hvorfra stammede denne komplicerede damvariant? Sandsynligvis fra Frisland eller Holland. I to artikler i det hollandske damtidskrift *Het Nieuwe Damspel* fra 1984 og 1987, påviste damhistorikeren Gerhard Bakker, Utrecht, at de skandinaviske ord *makvær* og *marquern* betegnede et spil, der nærmest var identisk med det frisiske damspil, som tidligere var kendt under navnet *molkwarder dammen* eller *malkwerren dammen*.⁸³

Spillet har sit navn fra landsbyen Molkwarden (også stavet Molquerum og Malkwerren) i det sydvestlige hjørne af provinsen Friesland. Det omtales første gang af Willem van Swaanenburg, Amsterdam, i en række skrifter fra 1725 og 1726.⁸⁴ Udover de i Bakkers artikel nævnte nederlandske referencer forekommer et *malguerns dammen* i et udgivet manuskript af Pieter Curten, Rotterdam, fra 1798. Det fremgår af Curtens beskrivelse og eksempler, at dammen i denne variant slog, men ikke flyttedes orthogonalt, og at de almindelige brikker

⁸¹ Bacchi Tempel, Stockholm 1935, kommentar s.14f.

⁸² Samlade Skrifter af Carl Michael Bellman, utg. af J.G. Carlén, Stockholm 1861, II,.283 (iflg. Bacchi Tempel (forrige note) kommentar s.167].

⁸³ "Molkwarder dammen anno 1791 in Friesland & Makvær anno 1802 in Denemarken", *Het Nieuwe Damspel*, 1984, s.64-67, samt 1987, s.47-50.

⁸⁴ I magasinet *Herboore Oudheid*, nr.52, 1725, s. 415, og magasinet *Arlequin Distelateur of de Overgehaalde Nouvelles*, nr. 1, 1725, s. 5, *Arlequin...*, nr.29, 1725, s.227, samt *Arlequin...*, nr.52, 1726, s.411 og 415.

også kunne slå baglæns. Dette spil (med forskellige tillægsregler) dyrkes den dag i dag i provinsen Friesland under navnet *het Fries damspel*.⁸⁵

Hvordan denne variant nåede Danmark og Sverige, ved vi ikke; derimod ved vi, at Lorentz Mollberg besøgte sin familie i Amsterdam i sin ungdom omkring 1750. Det er nærliggende at tænke sig, at han har lært spillet at kende ved den lejlighed eller ved en eventuel senere kontakt med sin hollandske familie. Desuden ved vi, at Jens Kragh Høst i 1798, fire år før udgivelsen af *Nyeste Dansk Spillebog*, foretog en litterær dannelsesrejse til Stockholm og Uppsala, hvor man i årtier havde kendt spillet *marquern*.⁸⁶

Til slut skal begrebet *randsel* omtales. En forklaring af dette begreb giver Jens Kragh Høst i sin spillebog: "Den, som først mister sine paa Brettet opstillede Brikker har tabt, og dersom Modspilleren har kunnet udvirke dette, uden at have været i Dam, saa har den Tabende en Randsel." Et tilsvarende begreb, *damjan*, forekommer i en svensk spillebog, C.J. Lindskog, *Ny och fullständig Svensk Spelbok*, Göteborg 1847, s.296: "Vinner man ett parti utan att hafva gått i dam, så blir den tappande *damjan*." Han tilføjer dog: "Somliga bruka likväl kalla den *damjan*, som förlorar ett parti, innan han kunnat gå i dam." Den sidstnævnte forklaring går Gustav Johan Billberg ind for i sit *Handbibliothek för sällskapsnöjen*, Stockholm 1839-39, s.32: "Den som först slår bort motspelarens brickor, har vunnit spelet, och har motspelaren icke hunnit att få dame, så är han *jan* och får betala dubbel spel."

Af den sidste bemærkning fremgår det klart, at begreberne *randsel*, *jan* og *damjan* brugtes i forbindelse med spil om indsatser. Også i den ældste nederlandske dambog, Ephraim van Emden: *Verhandeling over het damspel*, Amsterdam 1785, omtales (s.16-18), at taberen, som ikke har opnået nogen dam, skal betale dobbelt.⁸⁷ Et lidt andet system forekommer i den ældste tyske trykte dambog: *Das erklärte Damen-Spiel*, Magdeburg 1744, (s.2 og s.113), hvor bl.a. ordet *renzel* forklares.

⁸⁵ Pieter Curten MS 1798: Enige Fraaye Zetten op het Dambord, kun bevaret i afskrift. Afskrift af denne venligst tilsendt af Rob Jansen, Amsterdam. Dambond Fries Spel har ca. 300 medlemmer mod Koninklijke Nederlandse Dam Bonds ca. 20.000.

⁸⁶ Bacchi Tempel, Stockholm 1935, kommentar, s.14. – Th.H. Erslew: Almindeligt Forfatter-Lexicon 1814-1840, I, A-J, Kbh.1962 (1843), s.724-731.

⁸⁷ Gerhard Bakker [note 83] s.65.

I Danmark synes man i slutningen af 1600-tallet at have brugt udtrykket *jan* om den situation, hvor taberen lider et dobbelt nederlag, og vinderen erhverver sig en dobbelt gevinst.⁸⁸ Oprindelsen af denne betegnelse, der bruges både i forskellige backgammon-varianter og i en række kortspil, er uvis, men den forekommer så tidligt som hos Rabelais i Gargantua fra 1534.⁸⁹

Og spillene lever stadig

Selv om mange af brætspilsnavnene i denne artikel for længst er forsvundet, lever de fleste af spillene videre i bedste velgående. Spil som mølle og dam har ganske vist en anderledes beskeden plads i børns og voksnes bevidsthed i dag, end de havde på Kvolsgaards tid i slutningen af forrige århundrede. I en tid, hvor den ene modedille afløser den anden – også inden for spillenes verden – tror jeg, de gamle, traditionelle brætspil har bevaret en særlig tiltrækningskraft – netop på grund af deres abstrakte, almengyldige, tidløse karakter. Også kommende slægtled vil utvivlsomt fordrive tiden med et spil tavl.

PS. Jeg skylder mange personer stor tak for hjælp og gode råd i forbindelse med udarbejdelsen af denne artikel, først og fremmest medarbejderne ved Jysk Ordbog og Ømålsordbogen (som det vil ses af note 15 og 18), men også andre (nævnt i noter på rette sted i fremstillingen).

Hvis nogen af dette tidsskrifts læsere skulle ligge inde med yderligere oplysninger om emnet – hvad enten det nu drejer sig om et gammelt dialektudtryk eller et sæt spilleregler – er de meget velkomne til at kontakte mig på flg. postadresse: Egholmsvej 6, Dronningborg, 8900 Randers – eller på min e-mail-adresse: <p-michae@ post8.tele.dk>

⁸⁸ Thomas Hyde: *De ludis orientalibus*, Oxford 1694 (iflg. W. Fiske [note 21] s.289).

⁸⁹ Fiske [note 21] s.189.