

Peter Michaelsen:

Daldøs og Sakku

- to gamle nordiske spil med fjerne slægtninge

Daldøs-spillet

I debutromanen “Fru Marie Grubbe” fra 1876 - et hovedværk i den danske litteratur - forsøger forfatteren J.P. Jacobsen (1847-1885) at tegne et tidsbillede fra anden halvdel af det 17. århundrede. Naturalismens store danske forfatter gør sig stor umage med at karakterisere romanens personer og miljø på overbevisende måde, bl.a. ved at lægge nogle af dem dialektreplikker i munden. Selv om handlingen i bogen henlægges til herregården Tjele, ca. 15 km nordøst for Viborg, lader J.P. Jacobsen personerne tale de dialekter, han kendte bedst fra sin barndom i Thisted, først og fremmest Thy-Mors-dialekten.¹

Yderligere en tradition har forfatteren lånt fra sin hjemstavn Thy, nemlig det spil, han lader to af bogens hovedpersoner spille i begyndelsen af kap. IX. En regnfuld septemberdag i året 1661 spiller den unge, nygifte Marie *daldøs* med sin mand, Ulrik Frederik Gyldenløve. Mangen læser har sikkert undret sig over, hvad det mon kunne være for et spil. J.P. Jacobsen nævner ganske vist i en fodnote, at daldøs var “et brædtspil, der spilledes med brikker og terninger”, men det fortæller jo ikke meget om spillets regler eller udseende. ODS meddeler lidt flere oplysninger: ordet forekommer på bornholmsk i talemåden: *spilla daldōs*, “leve over evne”, samt på jysk, hvor det kendes fra Fanø. *Daldøs* [dal'dø's] spilles på “en daldøsbræt” med terninger, mellem to partier, som har forskellig mærkede småpinde i huller på brættet.²

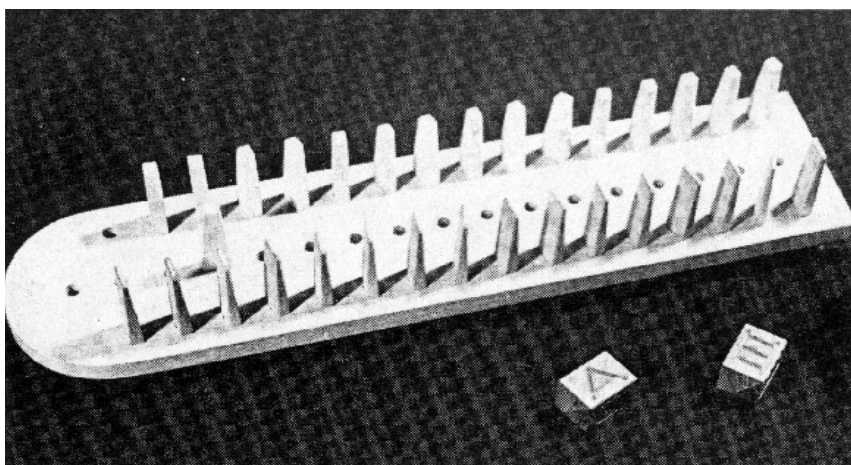
¹ Se Torben Arboe Andersen: *Hylv i grob og hamler i gras det er en lied kongkyren*, Ord & Sag 5, 1985, s. 39-50.

² Ordbog over det Danske Sprog, I-XXVIII, 1919-1956, s. 453. J.C.S. Espersen: Bornholmsk Ordbog, Kbh. 1908, s. 46, desuden: ”slaae stort paa, ”spekkelera sijn eiendom väkk””. H.F. Feilberg: Ordbog over Jyske Almuesmål I, 1886, s. 174.

Når vi ved langt mere om Daldøs-spillet, end hvad ODS meddeler, skyldes det en lille artikel af overretssagfører H. Billeskov Jansen fra 1927.³

Nogen tid forinden havde Billeskov Jansen haft held til at finde det eneste eksemplar af spillet, som er bevaret for eftertiden. Han fandt spillet på den gamle gård "Færgegård" vest for Thisted, beliggende i Vang sogn nær klit og Vesterhav. Her kom J.P. Jacobsen ofte som barn, når han sammen med sine forældre og søskende besøgte en onkel, Thomas Overgaard, som var nabo til ejeren af Færgegård. Daldøs-spillet stod frit fremme til almindelig afbenyttelse i Færgegårds folkestue, og her kan den vordende forfatter have set og prøvet det. Datteren i huset, som ofte var sammen med Jacobsen ved dennes besøg på gården, skænkede på sine gamle dage spillet til Thisted Museum.

Om dette eksemplar vides, at det er skåret af en gammel røgter og fårehyrde på Færgegård, Lars Kaldal. Han var en fortrinlig hosebinder, og forarbejdede med sin kniv brugsgenstande af strandingsgods. Det forklarer, at brættet til Daldøs er af mahogni, mens pindene og terningerne menes at være af teaktræ.



Daldøsspil.
Foto af en kopi,
som tidsskriftet
Skalk har frem-
stillet.

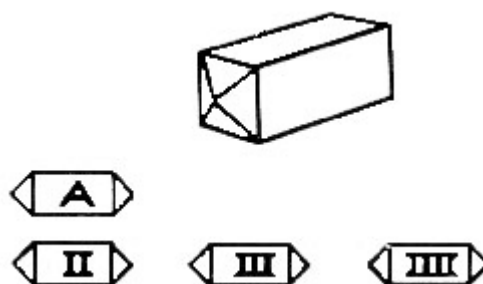
Daldøs-brættet er langstrakt (31 × 8 cm), forsynet med lave fødder og med huller, ordnede i tre rækker. Det har 17 huller i midterrækken, mens der er 16 huller i de to yderste rækker. Som brikker anvendes nogle specielt udformede pinde, 16 til hver spiller. Det ene sæt er kileformede, mens det andet nærmest minder om fladtrykte obelisker. De

³ H. Billeskov Jansen: *Daldøs*, Danske Studier, Kbh. 1927, s. 96-100. Se desuden Jette Kjær: *Terningerne er kastet*, Skalk V, Højbjerg 1975, s. 16-17, Palle Waage Jensen, *Brik- og brætspil*, Kbh. 1977, s.160-162, samt Svend Sørensen og Niels Nielsen: *At bære livet som det er - om J.P. Jacobsens liv og digtning*, Thisted 1997, s. 53.

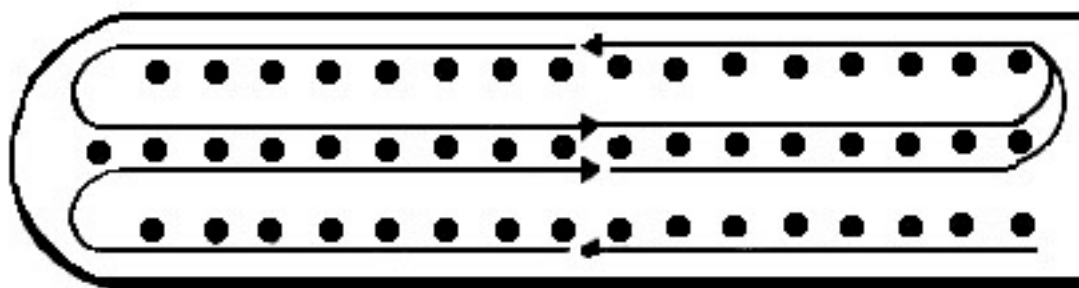
to terninger er ligeledes usædvanlige. De er aflange, og to af endefladerne er formet som små pyramider, så at de kun kan ligge på de fire sider. Disse er mærket A, II, III og IIII. A'et, som har værdien 1, kaldes "dallen".

På baggrund af Billeskov Jansens artikel udformede museumspædagog ved Thisted Museum, Svend Sørensen, i 1973 følgende spilleregler, som ledsagede tidsskriftet Skalks kopiud-

gave af spillet: "Daldøs er et angrebs- og forsvarsspil, hvor det gælder om at slå modstanderens pinde af brættet. De to spillere har brættet mellem sig og hver sin pinderække opstillet i udgangsposition, det vil sige i yderrækken med pindene tværstillet. Terningerne bestemmer, hvor mange pladser man må flytte, og brikken følger ruten, som pilen på skitsen angiver, nemlig ind i midterrækken, videre ind i modstanderens udgangs række, derfra tilbage til midterrækken o.s.v. i et kredsløb, der først ender, når pinden er slået eller spillet er slut.



Terningerne i Daldøsspillet er meget usædvanlige. (Fra P. Waage Jensen: Brik- og brætspil, København 1977).



(Fra Skalk V, 1975)

Der kastes med begge terninger samtidig, og de opnåede værdier kan efter behag bruges på én pind eller deles på to, én for hver terning. Først slår man om, hvem der skal begynde, og her har det højeste kast vundet (dallen tæller som nævnt for 1). Derefter begynder det egentlige spil, som i første omgang drejer sig om at slå en dal; ingen pind må nemlig bringes i spil før den er "fordallet", d.v.s. drejet på langs af brættet og samtidig flyttet én plads frem (dallens værdi). Når det er sket, er brikken fri og kan uden videre flyttes efter terningernes anvisning. Det er vigtigt at udnytte sine daller, så at man hele tiden har kampklare pinde stående parat, men dallen kan også bruges til almin-

deligt træk med en allerede fordallet pind. Slås to daller samtidig, har man ret til et ekstrakast.

Man må ikke springe over sine egne pinde, men nok over modpartens. Hvis man ved flytning af en pind rammer et hul, som optages af en fjendtlig pind er denne, uanset om den er fordallet eller ikke, slået og kan fjernes fra brættet. Det er, som man hurtigt vil opdage, fordelagtigt at have fordallede pinde stående forrest i egen række, hvor de hurtigt kan gå til angreb, når modspillerens brikker rykker ind i midter-rækken, men også pladserne bagest i fjendens rækker er gunstige at besætte.

Hvis begge spillere er enige om det, kan partiet erklæres for uafgjort, men principielt fortsættes der til en af spillerne er slået, d.v.s. har mistet alle sine pinde.”

Til slut gives et par spilleeksempler:

“Falder et kast på II og III, kan man efter behag vælge at flytte én pind 5 pladser frem eller to pinde henholdsvis 2 og 3 pladser. I sidste tilfælde har man mulighed for at slå to fjendtlige pinde, i første kun én.

Et kast på A og II giver følgende muligheder: Man kan 1) fordalle en pind og flytte den 3 pladser frem eller 2) fordalle og flytte 1 frem samtidig med, at man flytter en allerede fordallet pind 2 pladser frem. Men man kan også - som i det første eksempel - bruge værdierne 1 og 2, samlet eller delt, på allerede fordallede pinde.”⁴

For at give læserne et indtryk af Daldøs-spillet's særlige stemning, har jeg valgt at citere et afsnit fra Billeskov Jansens artikel: “Jeg kan”, siger han, “bevidne, at spillet er fuldt af spænding, overraskelser, sejre og skuffelser. Den gamle frue (på Færgesgård), der endnu er en mester i at spille Daldøs, var så elskværdig at demonstrere spillet for os en dag i mit hjem. Efter adskillige sejre over forskellige af familiens medlemmer lykkedes det en af drengene at holde “mandefaldet” på fruens side på højde med sit eget, i den grad, at hver af dem tilsidst kun havde én pind tilbage. Nu gik det over stok og sten på jagt efter hinanden, og terningerne raslede på bordet som ustandselige smeld fra armbrøste. Til sidst endte det med, at fruens “kriger” måtte springe over drengens og kom til at stå inden for skudvidde, og det lykkedes ham at slå det spærende antal og dræbe fruens kriger. Da var der flere gange forgæves

⁴ Spilleregler og andre oplysninger venligst tilsendt af Svend Sørensen.

kaldt til aftenbordet, og den gamle dame tørrede sit ansigt og sagde: Puh ha! Han løb mig ganske svedt!”

Daldøs-spillet kan spores tilbage til ca. 1800. Billeskov Jansen fortæller, at hans nabo, en ældre smedemester (født ca. 1847), meddelte ham, at hans mor havde sagt, at hendes mor igen havde fortalt, at når smedens bedstefar havde spist til aften, sagde han ofte til sin kone: “Ja Mutter, vi skal vel have “en Dallepind”, før vi gå i seng”.

J.S.C. Espersen (1812-1859) skriver i 1856 om ordet: “kun i talemåden *spilla daldos*.” Man må gå ud fra, at spillet ikke længere har været i brug på Bornholm i hans levetid.

I 1920'erne var spillet stort set ukendt i Thy; det lykkedes ikke Billeskov Jansen at opspore nogen, bortset fra “Færgesgård”-børnene, der havde set spillet. J. P. Jacobsen har formodentlig medtaget Daldøs-spillet i “Fru Marie Grubbe”, fordi han syntes, at spillets navn havde en klang af fortid. Det er dog meget tænkeligt, at spillet virkelig daterer sig tilbage til det 17. århundrede. Det komparative materiale i den følgende del af artiklen synes at pege i den retning.

Sakku-spillet

I det nordligste Skandinavien har samerne i århundreder spillet et spil, som på mange punkter minder om Daldøs-spillet.

Sakko eller *sakku*, som det egentlig bør skrives, har været udbredt langs kysten fra Nordreisa i vest (lidt øst for Tromsø) til halvøen Petsamo umiddelbart øst for den norsk-russiske grænse. Også samer lidt længere inde i landet har kendt spillet. Spillesæt kendes fra Karasjok i Finnmarken samt Utsjoki og Inari i det nordligste Finland.⁵

I første halvdel af det 19. århundrede var spillet også kendt i det lule-samiske område i det nordlige Sverige. Komminister Nils Fredrik Björkman, Kvikkjokk, meddelte i 1841, at samerne dér brugte verbet *sakkotet* om at “föra dam”, d.v.s. spille sakko, og at dette foregik på *sakkom-fjällo*, sakko-fjælen/brættet.⁶

⁵ Tak til konservator ved den samiske samling på Norsk Folkemuseum (Oslo), Leif Pareli, for tilsendte katalogoplysninger om fire mere eller mindre komplette sakku-spil på museet. Også tak til kurator Nina Puurunen for oplysninger om et *per'tsaloudi* og et *pirccu-spil*, bevaret på Kulturernes Museum i Helsinki. De forskellige sakku/birco-spil beskrives hos T.I. Itkonen: *Die Spiele, Unterhaltungen und Kraftproben der Lappen*, Journal de la Société Finno-Ougrienne 51, 4, Helsinki 1941, s. 110-114.

⁶ Sigrid Drake: *Västerbottenslapparna under förra hälften av 1800-talet*, Uppsala 1918, s. 290f.

Sakku-spillet, som også undertiden kaldes *Bir'co* (*bir'cuk* = terninger), kan spores tilbage til begyndelsen af det 19. århundrede. Yngvar Mejland meddelte i 1953, at allerede hans farfars far, Nils Olsen, Haukøy i Skjervøy (Nordreisa), kendte spillet fra sin barndom.⁷

Det særlige korslignende *sakku*-tegn på de samiske terninger blev allerede observeret af Schefferus i det 17. århundrede.⁸ Det er rimeligt at antage, at disse *cubi* blev benyttet i Sakku-spillet.

Spillereglerne for Sakku, som det spilledes i Finnmarken, blev første gang optegnet af J.A. Friis i 1871.⁹ Sakku blev demonstreret af to samiske piger på den almindelige udstilling for Tromsø Stift i 1870. Kun få af de samer, som besøgte udstillingen, kendte spillet.¹⁰ Omkring 1950 kendtes det endnu i Nordreisa, omend af få. Mejland beskrev denne vestlige variant af spillet, som på flere punkter adskiller sig fra den østligere variant, beskrevet af Friis. Spillesæt fra Petsamo og Inari vidner om, at skolt- og inari-samerne længere mod øst spillede to andre varianter, *Per'tsa*, henholdsvis *Pircco*.

Sakku spilles stadig i Varanger. En overgang var spillet gået af brug, men da der i 1987 på Varanger Samiske Museum blev lavet kopier af et spil fra den samiske samling på Norsk Folkemuseum, Oslo, fik det en renæssance. Det viste sig, at nogle gamle mænd fra området stadig huskede spillet og dets regler. De demonstrerede det for den daværende bestyrer af Varanger Samiske Museum, hvilket resulterede i at lokale unge mennesker lærte sig spillet og tog det i brug.¹¹

Som Daldøs-brættet er Sakku-brættet aflangt. Brættets udformning varierer noget i de forskellige spil. I Nordreisa linjerede man 3 × 13 felter på det, i Inari indridsede man en langsgående midterlinje og 15 tværstreger, i Petsamo 3 × 15 korte streger. Det midterste felt eller streg

⁷ Y. Mejland: *Sakko*, By og Bygd 8, Oslo 1953, s. 175-178.

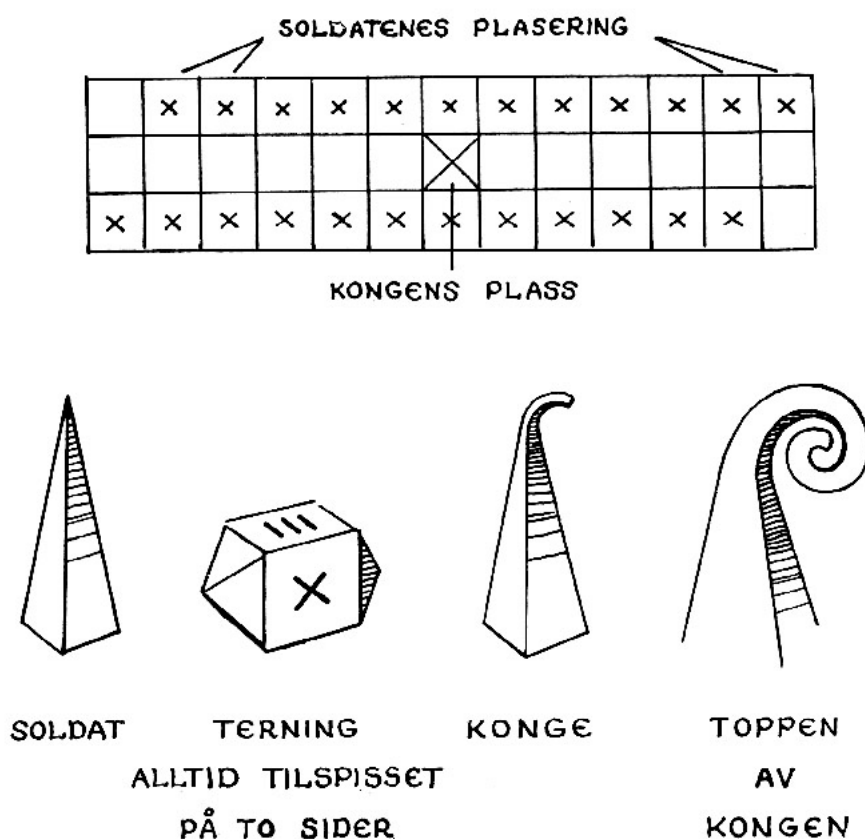
⁸ J. Schefferus: *Laponia*, Francofurti 1673. Der kendes tilsyneladende ingen arkæologiske levn af spillet; se Unn Omberg: *Med terning og tafl i Nord-Norge gjennom 1200 år*, Ottar, 115, Tromsø 1979, s. 26-30.

⁹ J.A. Friis: *Lappisk Mythologi, Eventyr og Folkesagn I*, Christiania (Oslo) 1871, s. 164-167.

¹⁰ *Beretning om den almindelige Udstilling for Tromsø Stift*. Tromsø og Kristiania 1872. Finneafdelingen. Ved Bergenspostens referent, Kand. Blehr, s. 145.

¹¹ Den nuværende bestyrer af Varanger Samiske Museum, Kjersti Schanche, har venligst meddelt disse oplysninger. Hun oplyser desuden, at sakku-spillet også er blevet genoplivet i Kunes i Lebesby kommune (en anden sø-samisk bygd i Finnmarken), hvor man bl.a. har arrangeret en turnering.

er markeret med et kryds eller en stjerne. Som i Daldøs er brikkerne ved spillets begyndelse placeret over for hinanden på de to yderrækker/ved tværlinjernes ender. I midten af den frie midterække står kongen (*gonagas*). Denne figur er større end de øvrige brikker og pyramideformet. Pyramiden er pyntet med større eller mindre indskæringer i sidekanterne. I Nordreisa trak man pyramidens top ud til en krog, eller forsynede den med en udskåret, krog-lignende skive på siden af toppen. Kongens sider var undertiden dekoreret med dyr, ranker eller roser.



Ill. fra Yngvar Mejland: *Sakko*, By og Bygd 8, Oslo 1953, s. 175-178.

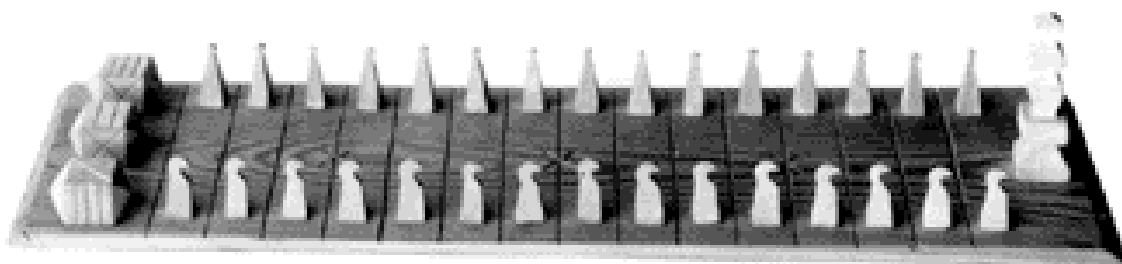
Brikkerne på de to sider af brættet kaldes “mænd” (*olbmak*) og “koner” (*galgok*); hos Mejland hedder de dog “soldater”. Mændene er pyramideformede, konerne ligeledes, men med et indhak i toppen. I spillet fra Varanger er konerne derimod markeret med en krogform på toppen, som minder meget om hornluerne, som var i brug i dele af det nordsamiske område frem til ca. 1900.¹²

¹² Jeg er Kjersti Schanche tak skyldig for denne oplysning.

Soldaterne i spillet fra Nordreisa er enten markeret med forskellig farve eller med et hak i sidekanten.

I dette spil er der 2×12 brikker foruden kongen, idet begge spilleres yderste højre felt står tomt. I de øvrige spil er der almindeligvis 15 mænd og 15 koner.¹³ I varianterne fra Petsamo og Inari var der foruden kongen og de almindelige brikker to "kongesønner", opstillet på stjerner/kryds på hver side af kongen 4 henholdsvis 5 linjer fra denne.

Terningerne har samme form som terningerne i Daldøs, dog er terningerne fra Inari mere kompakte, idet midterstykket mellem pyramideenderne er kubisk. I alle Sakku-varianter er de mærket på en måde som minder om mærkerne på Daldøs-terningerne. I spillene fra Nordreisa, Finnmark/Utsjoki, Petsamo og Inari bærer de hhv. mærkerne X, I, II, III - X, II, III, tom(= 0) - X, II, III, :: - X, II, III, 4. Der anvendes som regel tre terninger, i varianten fra Nordreisa dog kun to.¹⁴



Sakku-spil, Den Samiske Samlingen, Etnografisk Museum, nu Norsk Folkemuseum, Oslo. Indkøbt 1906 af den samiske stortingsmand Isak Saba, Nesseby kommune. Foto: Louis Smedstad (tilhørende Norsk Folkemuseum).

Spilleregler:

Først kaster man med 1 terning om, hvem der skal begynde spillet. Den, der først får X (sakku), erobrer kongen og retten til at foretage det første kast med begge/alle terninger. Derefter begynder det egentlige spil, som i første omgang drejer sig om at slå en sakku; kun derved kan en brik flyttes fra sin første plads. Man flytter da brikken ét trin frem til næste felt/tværgående linje. Det står en frit for ved kast af sakku at

¹³ I Per'tsa-spillet fra Petsamo var der 2×14 brikker foruden kongen og to kongesønner. Der har også eksisteret en Bir'co-variant med 20 mænd og 20 koner foruden kongen, optegnet af Eliel Lagercrantz: *Lappischer Wortschatz I-II*, 1939. N:o 4945, iflg. Itkonen (note 5), s.110-111. I disse spil var spillernes yderste højre felt formodentlig ledigt.

¹⁴ Blehr (note 10) nævner fire.



Andreas Mathisen og Per Banne, Nesseby kommune, opfrisker sakkuspillet på en af de nylavede kopier. (Foto tilhørende Varanger Samiske Museum)

frigøre en brik eller flytte en allerede frigjort brik fem trin frem (sakkusens værdi). Ved kast af sakku får man lov til at kaste om igen, indtil man får en af de andre sider op. Får man dobbelt/tredobbelt slag af sakku, må man kaste om med begge/alle tre terninger. Når en brik er frigjort, flyttes den så mange trin frem som tallet på terningerne viser. Som i Daldøs kan man vælge at flytte en ny brik for hver terning, eller man kan flytte den samme brik det, som to eller tre terninger viser. Der, hvor brikken mellemlander (efter at have flyttet det, som en af terningerne viser), kan den evt. slå modstanderens brik, før den flyttes videre.

Mændene og konerne bevæger sig i modsat retning. I varianten optegnet af Friis, bevæger de sig mod højre, ind i midterrækken, gennem modstanderens udgangsrække, ned ad midterrækken igen og tilbage til ens egen udgangsrække osv. I varianten, optegnet af Mejland, vender soldaterne ikke tilbage til deres udgangsrække igen. Havner en brik på sin vej på et felt, hvor der i forvejen står en eller flere modstanderbrikker, slår den disse, og de kan fjernes fra brættet. Kommer en brik på det samme felt som kongen, erobres denne og går samme vej som brikkerne og slår modstanderens brikker. Dersom den erobres tilbage af modparten, går den i modsat retning. I varianten fra Finnmarken og Varanger går og slår kongen frit begge veje. I modsætning til Daldøs er det tilladt at springe over såvel ens egne som modpartens brikker. Desuden er det tilladt at have flere brikker på ét felt, men man

risikerer da at miste dem alle på én gang. Man fortsætter spillet, til en af parterne har mistet alle sine mænd/koner eller alene kongen er tilbage på brættet.

I varianten fra Nordreisa flytter hver soldat det antal felter frem, som hver enkelt terning, ikke den sammenlagte sum, viser. Her gælder sakku for et træk ét trin frem, hvad enten det er for at gøre en soldat fri eller for at spille en løsgjort soldat eller kongen frem. I spillet fra Finnmarken giver kastet X, X, III i startopstillingen mulighed for at frigøre to brikker, som derved begge flyttes ét trin frem. I samme træk kan den ene flyttes yderligere 8 trin frem (summen af sakkuernes resterende points), og den anden tre trin. Alternativt kan kongen flyttes 13 trin frem, hvorved den slår to fjendtlige brikker.

Hvor stammer spillene fra?

Spørgsmålet om de to spils oprindelse og om en eventuel forbindelse mellem dem, er uhyre vanskeligt at besvare. Bortset fra den særlige konge-brik i det samiske spil og den noget forskellige udformning af bræt og brikker, har Daldøs-spillet og Sakku-spillet den samme struktur. Spillenes udgangsposition, mål (udryddelse af modpartens brikker) og midler til at opnå dette mål er identiske.

I begge spil gennemløber spillernes brikker brættets felter i et på forhånd fastlagt kredsløb, idet de undervejs fjerner fjendtlige brikker fra brættet og indtager deres plads - alt sammen bestemt af terninge-kast.

Der er flere andre fællestræk: opdelingen af brættet i tre rækker, det nogenlunde ens antal felter, brikker og terninger, samt det træk, at et bestemt kast ("dal"/"sakku") er nødvendigt for at aktivere de i udgangspositionen passive brikker. Betegnelsen for dette kast udgør enten spillets navn eller en del af det.

Det mest påfaldende lighedstræk er dog de ejendommelige fire-sidede terninger med pyramideformede ender og mærker, der kan minde lidt om romertal. Tilsvarende terninger kendes ikke fra andre spil.

Den side af Daldøs-terningen, som kaldes "dallen", er markeret med et A, ikke, som man måske kunne forvente, med et D. "A" må antages at stå for "As" eller lignende (den senere form "Es" bruges som bekendt stadig i kortspil). Hvad *dal* [dal'] kommer af, og hvordan dette ord er kommet til at betegne værdien 1, er derimod uvist. Ordet er utvivlsomt af udenlandsk oprindelse.

Med hensyn til sidste led i “Daldøs”, *døs* [dø’s], Bornholmsk *dōs*, er vi på mere sikker grund. Formerne er usædvanlige, men sandsynligvis beslægtede med *dus*, betegnelsen for toeren på en terning. I den ældste danske spillebog (fra 1786) bruges en ældre form: *daus*, af oldnordisk *dauss*.¹⁵ I den islandske *Sturlunga Saga* hedder det om Sturla, at han i *kvátra*-spillet (islandsk variant af backgammon) havde kastet *daus ok ás*.¹⁶

Kombinationen af to terningekast i ét ord kendes også fra *trøjedus* (3-2) og det mere velkendte *sinkadus* (5-2), der som bekendt har fået en ganske anden betydning siden hen.

Som *dal* er også ordet *sakku* af uvis oprindelse. Sigrid Drake nævnte den mulighed, at *sakku* var det samme ord som *sakku* i betydningen “pengebod”, lånt fra oldnordisk *søk*, mens J.A. Friis antog, at der kunne være tale om en forvanskning af ordet *skak*.¹⁷ De øvrige udtryk, som bruges i forbindelse med spillet, er rent samiske eller lånt fra finsk. T.I. Itkonen mente, at *Sakku*-spillet nok var gammelt hos samerne, men næppe kunne betragtes som oprindeligt på grund af sin kompleksitet.¹⁸ Dette må nok opfattes som et udslag af den tids etnocentriske holdninger og forestillinger om samerne som et “primitivt” folkeslag. Man kan ikke på forhånd udelukke, at spillet har sin oprindelse hos samerne. Under alle omstændigheder synes spillet dybt rod-fæstet i den samiske kultur. Det var og er forbundet med visse gamle traditioner og skikke. De gamle mænd, som i 1987 var med til at genoplive spillet i Varanger, gjorde det f.eks. klart, at terningerne skulle kastes i en træskål, ikke på bordet, og at der helst skulle fremsiges nogle formularer/besværgelser, mens terningerne blev kastet. Det korslignende *sakku*-tegn findes desuden ridset ind på gudefigurer af træ, placeret på gamle samiske offerpladser og på shaman-trommer.¹⁹ Det forekommer også på pinde i det såkaldte “pavespil” (i slægt med “skrabnæse”/”mikado”), som spilledes blandt samerne i Frostviken, Jämtland, og på en firesidet terning, som brugtes til flyttespillet “att kappas til gudsríke” i Boda sogn, Dalarne. Her er vi ganske vist uden

¹⁵ Pastor Johan Chr. Melbye, (1754-1838): *Nye og fuldstændig Dansk Spillebog*, Kbh. 1786. Se desuden ODS (note 2), s. 1136, samt ODS Suppl. under *daldøs* og *dus*.

¹⁶ *Sturlunga Saga* i dansk oversættelse v. Kr.Kålund, Kbh. 1903, s. 349 og 436.

¹⁷ Se note 6 og 9.

¹⁸ Se note 5.

¹⁹ Oplysning fra Kjersti Schanche, se note 11 og 12.

for det samiske område, men et lignende spil ved navn “får himmel” kendes fra Vilhelmina sogn i Norrbotten. Dette spillede med tosidede terninger i form af kløvede pinde.²⁰

Når Sakku-spillet mere eller mindre gik i glemmebogen, hænger det måske sammen med den opfattelse hos nogle, at det var syndigt at spille det. Yngvar Mejland omtaler en ca. 12 cm høj blyfigur, som en mand havde fundet i en gammel stuetomt. Denne 4-kantede pyramide med skive på siden af toppen og indridsede dyrefigurer på siderne benævnte ejeren “Sakkoen”. Han havde boret hul i den til fiskesnøren. Kongen fra Sakku-spillet endte sine dage som “fiskesøkke”.²¹

J.A. Friis havde muligvis ret i, at ordet *sakku* er beslægtet med *skak*. Det behøver dog ikke af den grund at stamme fra skak-spillet. Ordet *skak* stammer fra det persiske *shah*, men sidstnævnte ord forekommer også som navnet på det højeste kast i knokkelben/astragal-spillet i Iran i det 17. århundrede. Andre sider af fårets fodknogle kaldtes *vezir*, *dihban*, “bonde”, eller *dudz*, “tyv”. Lignende betegnelser kendes fra tyrkisk og arabisk, og har overlevet til den dag i dag i Sydeuropa.²²

Bortset fra etymologien og de to spils hovedsagelige udbredelse i områder med nær tilknytning til havet, er der yderligere en ting, der gør det værd at overveje, om ikke mindst et af spillene er blevet bragt til Norden fra fjerne egne af fremmede eller hjemlige søfarere.

I Nordafrika og Vestasien har man i århundreder spillet en række beslægtede spil, som på afgørende punkter minder om Daldøs og

²⁰ Nils Keyland, *Dablot prejjesne och dablot duoljesne. Tvänne lappska spel från Frostviken, förklarade och avbildade*, Etnologiska Studier tillägnade Nils Edvard Hammarstedt 3/3 1921, Göteborg, s. 35-47, s. 46 “påvespel”, samt artikel af Keyland i Skansens programblad, 7.-13. juni 1908, og i samme, 18.-24. september 1910. Göran Karlholm: *Kloter och andra gamla lekar*, Jämtens, 73, Östersund 1980, s. 131-145, især s. 143ff. Sigfrid Svensson, *Leksaker och spel* i Nordisk Kultur bd. 24, Oslo 1933, s. 97-103, se s. 102 og s. 99, fig. 7 og 8.

²¹ Se note 7.

²² Se Stewart Culin: *Chess and Playing-cards*, Report of National Museum 1896, Washington 1898, s. 827, som atter henviser til Thomas Hyde: *De Ludis Orientalibus*, Oxford 1694, s. 147. Se desuden Gerhard Rohlfs: *Antikes Knöchenspiel im einstigen Grossgriechenland*, Tübingen 1963, især s. 11ff., samt Ulrich Schädler: *Spiele mit Astragalen*, Archäologischer Anzeiger 1996, s. 61ff. Jeg er Dr. Ulrich Schädler, Frankfurt am Main, tak skyldig for disse henvisninger.

Sakku.²³ Karakteristisk for spillene er bl.a., at de stort set alle har deres navn fra terningkastet med værdien 1, som frigør brikkerne ved spillets begyndelse. I Nordafrika hedder spillene typisk *sîg*, *siki*, eller *sîg wa-duqqân*, i den nære Orient *tâb*, *tâba* eller *tâb wa-dukk*.

Spillenes spredning synes nært forbundet med Islams ekspansion. Grænsen for spillenes udbredelse langs den vestafrikanske kyst er Benin, som grænser op til Nigeria. Mod øst har de bredt sig til Somalia, Iran, muslimsk prægede egne af Indien, samt den ligeledes muslimske ø-gruppe Comorerne ved Madagascar. Spil af denne type spilles den dag i dag i Anatolien²⁴, men er tilsyneladende ukendte i Europa.

Det ældst kendte vidnesbyrd om disse spil er en omtale i et digt fra 1310 (*tâb wa-d-dukk*).²⁵ I slutningen af det 17. århundrede viede Thomas Hyde hele to kapitler af sin *De ludis Orientalibus* til denne spiltype, som allerede da var populær hos en lang række folkeslag.²⁶ I det følgende århundrede rapporterede den danske opdagelsesrejsende Carsten Niebuhr, at spillet *Tâb u dûk* spilledes i Syrien og Ægypten, hvor han selv havde observeret det hos maronitterne i Cairo.²⁷

Nogle af *tâb/sîg*-spillene spilles på brætter med 3 rækker, andre med 4, enkelte med 5 eller 6. Antallet af brætfelter/brikker varierer også, fra 6 til 24 hos hver spiller. Et træk, som adskiller alle disse spil fra Daldøs og Sakku, er terningerne. Disse er enten tosidede terninger/kastepinde eller, mere sjældent, *kauri*-snegle.²⁸ I forbindelse med et enkelt spil fra Algeriet, *had*, (3 × 14 felter) omtales dog to knokkelben.²⁹ I flere af disse spil har også andre kast end 1 en vigtig funktion.

²³ Se bl.a. H.J.R. Murray: *A History of Board Games other than Chess*, Oxford 1952, s. 94-97; Charles Béart: *Jeux et jouet de l'Ouest africain*, Dakar: IFAN, 1955; Robert Charles Bell: *Board and table-games from many civilizations. Revised edition*, New York: Dover, 1979, I, s. 87-90 II, s.49-51; Paul Bellin: *L'enfant saharien à travers ses jeux*, Journal de la Société des Africanistes, XXXIII, 1963, s. 47-103; Kamal Gana: *De la transculturalité des figures ludiques*, IBLA, t.54, no.168, 1991, s. 179-202. Reglerne for *Tâb* gengives af P. Waage Jensen, (note 3), s. 159-160.

²⁴ Se foto i Erwin Glonnegger: *Das Spiele-Buch*, 3.udg., Uehlfeld 1999, s. 28.

²⁵ Ibn Hajar al-Haytami (1504-1567) frarådede i sin moralske traktat *az-Zawajir* at spille dette spil, se Franz Rosenthal: *Gambling in Islam*, Leyden: E.J. Brill, 1975.

²⁶ *De Tâbiludio seu ludo Tâb* (Hyde 1694, II, 217-223) og *De ludo Kiôz* (id., 223-224).

²⁷ Carsten Niebuhrs *Reisebeschreibung nach Arabien...* I, Kbh. 1774.

²⁸ Sidstnævnte anvendes i yderområderne Benin og Nordindien, se H.J.R. Murray, (note 23), s. 97, samt Hem Chandra Das Gupta: *Two types of sedentary games prevalent in British Garhwal*, Journal & Proceedings of the Asiatic Society of Bengal, N.S., XXIII, 1927, s. 297-299.

²⁹ Achille Robert: *Jeux et divertissements des indigènes d'Algérie (région de Bordj-bou-Arréridj)*, Revue africaine, no 306-307, 1921, s. 62-84.

F.eks. kan kastet 2 afslutte en spillers tur. Hvis noget lignende en gang har gjort sig gældende i Daldøs, kunne det forklare den sidste del af navnet. I et andet spil fra Algeriet, *sîk*, er der som i Daldøs et ekstra hul i den midterste af tre rækker (13 huller). Disse huller graves i sandet.³⁰ Thomas Hyde omtaler et spil hos araberne i Palæstina, *kîoz*, hvor brikkerne ligesom i Daldøs er forsynede med en lille tap, som kan stikkes ned i hullerne på brættet. I dette spil var der desuden 2×4 "konger", placeret på yderrækkerne af et bræt med 4×22 huller. Det er dog uklart, om disse kan sammenlignes med kongen/kongesønnerne i Sakku.³¹ Endelig kan det nævnes, at endnu et spil fra Algeriet, *siryu* (4×12 felter), har et træk til fælles med et nordisk spil: som i Sakku-varianten fra Finnmark og Varanger, var et kast med værdien 5 (*sir*), nødvendig for at frigøre en brik.³²

Det lader sig dog næppe afgøre, om de nordiske spil stammer fra det ene eller det andet land inden for den muslimsk-arabiske verden. Indtil videre må vi nøjes med at fastslå, at de ejendommelige terninger i Daldøs og Sakku forbinder disse to spil med hinanden. Man kunne måske forestille sig, at Sakku har udviklet sig på samisk grund fra et Daldøs-lignende spil. Konge-brikken i Sakku-spillet kunne være lånt fra et andet samisk spil, *Tablo*, en variant af vikingernes *Hnefatafl*. I disse spil var kongen placeret på brættets midterste felt.³³ De samiske varianter fra Petsamo og Inari med to "kongesønner" kan være inspireret af et andet tablo-spil, i hvilket der udover de menige brikker spilles med to konger og to kongesønner.³⁴

Lad mig til sidst gøre Jette Kjærs ord til mine: "Måtte nærværende artikel sætte andre igang og dermed bidrage til disse spørgsmåls opklaring".³⁵

³⁰ Viviana Pâques: *L'arbre cosmique dans la pensée populaire*, Paris, 1964, s.90-92; Kamal Gana 1991 (se note 23), s. 191.

³¹ Hyde, op.cit. (note 25), Murray op.cit. (note 23).

³² Dominique Champault: *Une oasis du Sahara nord-occidental: Tabelbala*, Paris: CNRS, 1969. Jeg er spilhistorikeren Thierry Depaulis, Paris, med-redaktør af *Board Games Studies*, tak skyldig for referencerne i note 23-32, samt for en tilsendt raskitse til en artikel om disse spil.

³³ Beskrevet af Carl von Linné i *Iter Laponicum*, (1732), Uppsala 1913, s. 155, se internet-artiklen: "Hnefatafl - the strategic board game of the vikings" af Dr. Sten Helmfriid, Stockholm: <<http://user.tninet.se/~jgd996c/hnefatafl/hnefatafl.html>>

³⁴ Se Itkonen 1941 og Keyland 1921, note 5 og note 20

³⁵ Jette Kjær, op.cit., se note 3.