

Du kan söka efter ord i texten (dokumentet är OCR-tolkat), men det är inte korrekturläst.



SPEL & DOBBEL

under medeltiden

GAMES AND GAMING DURING
THE MIDDLE AGES

Spel och dobbel under medeltiden

Katalogproduktion

Redaktör och texter: Jonas Ferenius

Teckningar: Susanne Deist

Grafisk form: Madeleine Vestin, Clou form

Katalogen producerad till utställningen *Spel och dobbel under medeltiden*
på Stockholms medeltidsmuseum, 2 juni - 29 augusti 1999

Utställningsproduktion

Solbritt Benneth (produktionsledning), Jonas Ferenius (texter), Susanne Deist (formgivning, foto och kalligrafi), Bertil Nordenstein (tillverkning och formgivning av spel), Jonas Bergqvist, Nils Olof Bergvall, Susanne Deist, Helena Isoz, Bertil Nordenstein (utställningsarbete), Tina Rodhe (press), Yvonne Eklund (katalogtryck), Skans Victoria Airey (översättning), Fredrik Käck (försäljning)

Utställningskatalog nr 10

© Stockholms medeltidsmuseum

Tryck: Stockholms medeltidsmuseum, Stockholm 1999

ISBN 91-85239-15-1



Games and gaming during the Middle Ages

Catalogue production

Editor and text: Jonas Ferenius

Drawings: Susanne Deist

Grafical form: Madeleine Vestin, Clou form

The catalogue is produced for the exhibition *Games and gaming during the Middle Ages* at the Museum of Medieval Stockholm, 1999

Exhibition production

Solbritt Benneth (project leader), Jonas Ferenius (research and texts), Susanne Deist (design, photo and calligraphy), Bertil Nordenstein (games), Jonas Bergqvist, Nils Olof Bergvall, Susanne Deist, Helena Isoz, Bertil Nordenstein (exhibition works and technician), Tina Rodhe (information and press), Yvonne Eklund (printing), Skans Victoria Airey (translation), Fredrik Käck (sale)

The Museum of Medieval Stockholm exhibition catalogue no. 10

© The Museum of Medieval Stockholm

Print: The Museum of Medieval Stockholm, Stockholm 1999

ISBN 91-85239-15-1

SPEL &
DOBBEL
under medeltiden

FÖRORD



Spel och spelande är temat för Medeltidsmuseets specialutställning sommaren 1999. Vi har valt att presentera tio olika medeltida spel. Många av dem har förekommit långt tidigare. Säkert fanns det även andra spel i Norden under medeltiden, t ex kägelspel och kanske också brädspelen alquerque.

Utställningen ger alla intresserade möjlighet att pröva på de olika spelen. I möjligaste mån har vi försökt att kopiera medeltida förebilder. En del spel har också nytillverkats i förstorat format. De har då olika slags tidstroga förlagor. Det finns också några helt moderna spel, sådana som kan köpas i vilken leksaksaffär som helst.

I denna katalog berättas om de tio spelen, om deras bakgrund och historia. Vi ger också kortfattade spelregler. För vissa spel som schack och bräde är det dock inte möjligt att här presentera fullständiga regler. Många av spelen finns också i olika varianter. Vi hoppas ändå att denna katalog skall ge en god inblick i hur man under medeltiden kunde få utlopp för både spelpassion och tävlingslust. Tärningen är kastad!



FOREWORD



Games and gaming are the theme of the special exhibition at the Museum of Medieval Stockholm during the summer of 1999. Here we have selected 10 different medieval games, many of which had appeared much earlier. There were certainly also other games in the North during the Middle Ages like, for example, ninepins, and perhaps also the board game alquerque.

The exhibition gives all who are interested the opportunity to try out the different games. We have tried as far as possible to copy medieval prototypes. Some games have also been reproduced in enlarged format and are here copied from prototypes true to different periods. There are also some completely modern games, such as can be bought in any present-day toyshop.

This catalogue gives an account of 10 games, their background and the rules of the game. For certain games such as chess and backgammon it is not, however, possible to present a complete set of rules here. Many of the games are also to be found in different variants. We hope, nevertheless, that this catalogue will provide a good insight into how people in the Middle Ages could find an outlet for their gaming passion and urge to compete. The die is cast!



ATT SPELA



V-75, Oddset, Keno. Bingo, bridge och schack. Yatzy, monopol och dataspel. Vi spelar som aldrig förr. Som spänning. Som avkoppling. Som tidsfördriv. Eller för att bli rik. Spelet är en del av vår kultur.

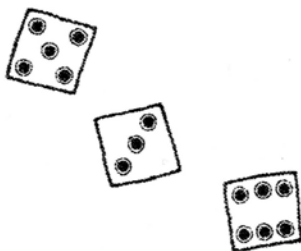
Hur var det förr? Under medeltiden. Visst spelade man redan då. Många spel hade funnits länge. Schack, kvarn, tärning och bräde. Arkeologerna har gjort många fynd av spelbrickor och spelbräden.

I egyptiska gravkammare, i romerska härläger, i vikingatida gravar på Birka, i Stockholms medeltida kulturlager.

En del spel var enkla. Det räckte att rista en spelplan i sanden eller på en tunna. Som spelmarker kunde man använda stenar eller träpin-nar. Andra spel förekom mest bland fint folk och hos överheten. De kunde använda spelpjäser av bärnsten, silver eller elfenben. Alla ville visa sin skicklighet. Överlista sin motståndare. Krigaren i Harald Hårfagers här likaväl som den ädle riddaren. Bönder och munkar lika-väl som stadsbon.

Mycket kunde stå på spel. Alltför mycket tyckte många. Egendom och förmögenhet. Hus och hem. Tillstånd för giftermål. Kanske liv eller död. Medeltida lagstiftare försökte förhindra missbruk. "Den som dobblar vare saker till tre örar åt socknen" står det i Gotalagen. Straffen kunde vara kännbara. Böter, stocken, förvisning från staden.

Men tärningarna fortsatte att rulla.



PLAYING GAMES



V-75, Odds, Keno. Bingo, bridge and chess. Yatzy, monopoly and computer games. We play as never before. For excitement. For relaxation. As a means of passing the time. Or in order to become rich. Games are part of our culture.

What was it like earlier on? During the Middle Ages? Certainly people played games even then and many have been in existence for a long time. Chess, tric-trac, dice and backgammon. Archaeologists have made many finds of gaming pieces and games boards. In Egyptian tomb chambers, in Roman army camps, in Viking graves on the island of Birka in Lake Mälaren, and in the medieval occupation layers of Stockholm.

Some games were very simple. It was possible to play using a pattern for the game scratched in the sand or on a barrel. And sticks and stones could be used as markers. Other games were mostly played among fine folk and those in positions of power. They might use gaming pieces of amber, silver or ivory. Everyone tried to show off their skill and outwit their opponents: the warrior king Harald Fairhair's army just as much as the noble knight, and peasants and monks just as much as the town dweller.

Much might be at stake. Much too much according to many. Property and wealth. House and home. Consent to marriage. Perhaps even life and death. Medieval lawmakers tried to stop abuse. "He who gambles will pay a fine of three öre to the parish," it says in Gotalagen (the Laws of Gotland), and the punishment could be severe. Fines, a spell in the stocks, or expulsion from the town.

But the dice continued to roll.



BRÄDE

"Därför pläga ock förnäma götar och svear, som vilja ge sina döttrar ett hederligt gifte, begagna sig af de fintligaste medel för att utforska friarnas sinnelag och lidelser. Särskildt söka de göra detta vid brädspellet eller schackspelet." (Olaus Magnus)



Bräde spelades redan under antiken. Det är ett av världens äldsta spel. Särskilt vanligt blev det i det romerska riket.

Kejsar Nero sägs ha satsat och förlorat enorma summor på ett slags brädspel. Caligula är omtalad för sin ilska när han förlorade. Från 1000-talet spreds spelet genom korstågen. Det blev snart mycket populärt i breda folklager. Men medeltiden igenom mötte spelet stort kyrkligt motstånd.

I vårt land bör brädspel ha funnits åtminstone sedan vikingatiden. Det visar de många fynd av spelbrickor som gjorts vid arkeologiska undersökningar från forntid och medeltid. Spelbrickorna kan vara av glas eller bärnsten. Oftast är de dock av ben eller trä. Även delar av spelbräden har påträffats. Ett välbevarat brädspel med tärningar och brickor hittades i Regalskeppet Vasa.

Spelet är fortfarande mycket populärt. I Syd-europa spelas det allmänt på gator och kafeer. Internationellt kallas spelet oftast för backgammon. Reglerna för dagens brädspel skiljer sig från medeltidens. De fullständiga spelreglerna är rätt omfattande. Den som vill lära sig spelet kan använda sig av det regelhäfte som givits ut av Vasamuseet. Det bygger på en spelbok från 1888. På Vasamuseet anordnas spelkvällar efter de gamla reglerna. Där avgörs också SM i brädspel.



Spelet går ut på att föra brickorna runt hela spelbrädet och till slut spela hem dem från den plats varifrån man utgick. Man spelar med tärningar.

BACKGAMMON

"Therefore it is usual that distinguished Geats and Swedes, who wish to give their daughters an honourable dowry, avail themselves of the most elaborately worked-out means of investigating the temperament and passions of her wooer. They particularly seek opportunities for this at games of backgammon or chess." (Olaus Magnus)



Backgammon was already being played in Classical times. It is one of the oldest games in the world, and became particularly common during the time of the Roman Empire.

Emperor Nero is said to have staked, and lost, enormous sums of money in playing a type of backgammon. The game was spread via the Crusades from the 11th century onwards. It soon became popular among the masses, but throughout the Middle Ages there was great resistance from the Church.

Backgammon would appear to have been in existence in Sweden at least since the Viking period. This is shown by the many finds of gaming pieces during archaeological excavations, from prehistory and the Middle Ages. Gaming pieces may be of glass or amber. Usually, however, they are of bone or wood. Parts of gaming boards have also been found: a well-preserved backgammon game with dice and gaming pieces was, for instance, found in the early 17th century ship, the Vasa.

The game is still very popular and in Southern Europe it is universally played in the streets and in cafés. Internationally the game is usually known as backgammon (Sw. bräde). The rules for the present day game are different from those of the Middle Ages, the complete rules for play being very comprehensive indeed. Those who wish to learn the game can use the book of rules published by the Vasa Museum: this is based on a book about the game from 1888. The Vasa Museum also arranges evenings when the game is played according to the old rules. There the Swedish championships in backgammon are also played.

The object of the game is to get the pieces round the whole of the backgammon board and finally play them home from the place from which they started. The game is played using dice. In spite of this, however, backgammon requires great skill in handling the pieces. There are, too, many special expressions in old Swedish or garbled French in relation to the game. The Swedish expression "sinkadus"

Trots detta kräver brädspel stor skicklighet vid hanteringen av brickorna. Till spelet hör många specialuttryck på gammalsvenska eller förvanskad franska. Uttrycket "sinkadus" kommer t ex av franskans cinq-et-deux, "fem och två".

Två spelare deltar i spelet. Den ena spelaren har 15 ljusa, den andra 15 mörka brickor. Längs långsidorna på brädet finns tolv triangelformade fält, tungor och kilar. Dessa är ljusa och mörka. Man använder två tärningar. Med hjälp av dessa förflyttas brickorna motsols runt bordet. Om man binder, dvs har två eller flera egna brickor på en tunga, utestänger man motspelaren från denna. Man kan också tempo­rärt slå ut motståndarens brickor. Det gör man genom att med egen bricka hamna på samma tunga som en ensam motståndarbricka. Detta kallas blotta. Det finns flera sätt att vinna. Det enklaste kallas utgång eller hemspel. Då för man alla sina brickor ett varv runt brädet. Man kan också vinna genom olika arrangemang av sina brickor på de sista tungorna.

DAM

"närhelst piltar eller ynglingar i städer, borgar, större städer och gårdar och erkannerligen på vigda kyrkogårdar spela kort, tärning eller vilket spel det vara må om penningar, skola dessa utan vidare gripas av fogdens tjänare och slagna i kedjor bindas vid stoder på torgen, som äro gjorda enkom för att skyndligen kväsa deras vanartighet." (Olaus Magnus)

Dam sägs vara ett europeiskt spel. Det började att spelas i Frankrike omkring år 1200. Troligen fanns det också i Sverige under medeltiden. Många framgrävda spelbrickor tyder på det. Lödöse är en sådan fyndplats. Helt säkert omtalas spelet 1640. Då hade många soldater kommit hem från krigen i Europa och lärt sig spelet.

Dam är ett strategispel och kräver viss matematisk beräkning. Det spelas av två personer på ett schackbräde. Man kan använda samma brickor som i bräde. Spelreglerna har vissa likheter med schack. De är dock inte lika invecklade. Det finns inte heller några standardiserade

(a stroke of luck), for instance, comes from the French *cinque-et-deux*, or "five and two".

The game is played by two people. One player has 15 white pieces/stones, and the other 15 black stones. Along the long sides of the board are 12 triangular fields, known as wedges/points and these are coloured white and black. 2 dice are used: assisted by these the stones are moved round the table in an anti-clockwise direction. If one "binds", i.e. has two or more of one's own stones on a point, the opponent cannot occupy this point. One can also temporarily "hit" one's opponent's pieces. This is achieved by landing with one's own stone on the same point as a single opposing stone or "blot". There are several different ways of winning. The simplest is known as a "shut-out". After this all the winners' stones go once round the board and this is known as "bearing off". One can also win with different placings of stones on the last points.

DRAUGHTS

"whenever small boys or youths in towns, castles, large towns and on farms, and especially in consecrated churchyards, play cards, dice or any game whatsoever for money, they should, without further ado, be apprehended by the bailiff's men and bound in chains to the pillory (post) in the square, which is expressly there for the purpose of a speedy cure for their bad habits (Olaus Magnus)

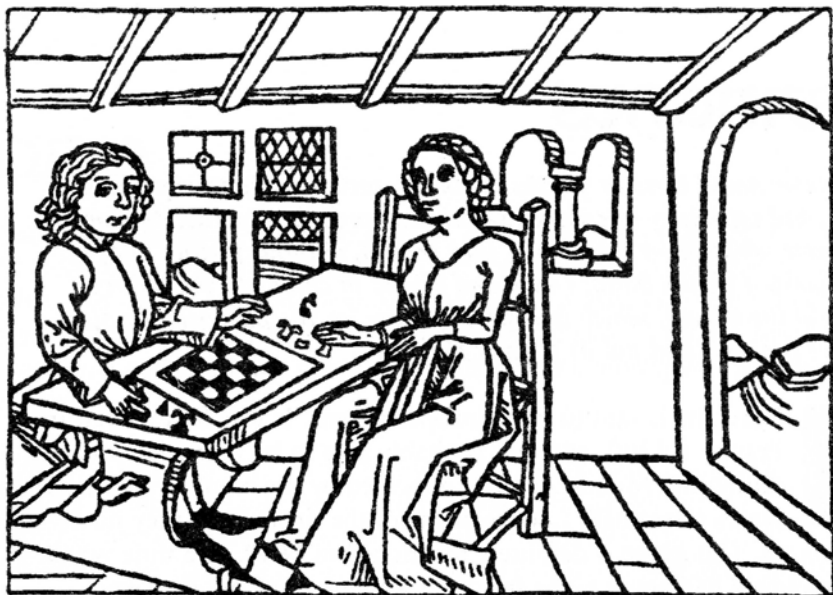


Draughts is said to be a European game. It was first played in France c.1200, and was probably also to be found in Sweden during the Middle Ages, as indicated by the many draughts pieces unearthed. Lödöse is one of the sites where they have been found. This game is definitely mentioned in 1640, at a time when many soldiers had come home from the wars on the Continent and learnt the game.

Draughts is a game of strategy and requires a certain amount of mathematical calculation. It is played by two people using a chess board and one can use the same pieces as in backgammon. The rules of the game have certain similarities to chess, though they are not as

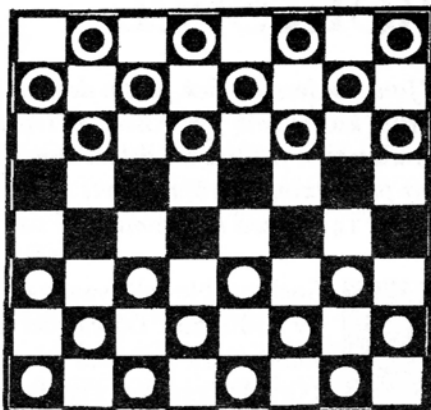
regler. De kan skifta från land till land. I England kallas spelet Draughts, i Amerika Checkers.

Spelet går ut på att försöka blockera eller slå motståndarens brickor. Man spelar bara på brädets svarta rutor. Varje spelare har 12 runda brickor i en färg. När man börjar spela placeras de på de tre raderna närmast spelaren. Pjäserna flyttas diagonalt, en ruta i taget. Går en pjäs över hela brädet till motståndarens bakre rad blir pjäsen krönt. Då läggs en pjäs av samma färg ovanpå. Den blir en kung. Denna får flyttas både framåt och bakåt. Alla pjäser slår en motståndarpjäs genom att hoppa över den till en tom ruta framför eller bakom. Flera brickor kan tas i samma drag. Numera måste man ta motståndarens pjäs om man kan. Annars blir pjäsen "blåst" och motståndaren kan ta den från brädet. Den spelare vinner som lyckas ta eller blockera alla motspelarens pjäser.



complicated. There are no standardised rules either. They vary from country to country. In England the game is called draughts, while in America it is known as checkers.

The object of the game is to try to immobilise or capture one's opponent's pieces. Only the black squares on the board are used. Each player has 12 round draughtsmen of just 1 colour. At the beginning of play they are placed on the 3 rows



nearest the player. The pieces are moved diagonally, 1 square at a time. If a draught manages to cross the whole board to the opponent's back line the piece is crowned. A piece of the same colour is then placed on top and it becomes a king. This can be moved both forwards and backwards. All draughts take an opponent's piece by jumping over it to a square which is vacant, either in front or behind. Several pieces can also be taken in the same move. Nowadays one has to take the opponent's piece if one can. Otherwise the piece is "huffed/blown" (i.e. forfeited) and the opponent can remove it from the board. The player who succeeds in capturing, or immobilising, all the opponent's pieces is the winner.

KORTSPEL

"Jøns Andersson fick på sin deel en langh brun kiortil, en stackot brun kiortel, eth par hosser, en trøia och eth kortenspeel ..." [Jøns Andersson fick på sin del en lång brun kjortel, en kort brun kjortel, ett par byxor, en tröja och ett kortspel ...] (Stockholms stads tänkebok 8 juli 1499, med beskrivning av vad en rånmördare fick med sig)

Spelkort blev allt vanligare i Mellan- och Västeuropa i slutet av 1300-talet. Då var det mest ett högreståndsnöje. Korten kunde vara som små konstverk. När papper blev mera vanligt började kortlekar massfabriceras och fick stor spridning. Detta ogillades av kyrkan. Till Europa hade kortspelen kommit via araberna. Långt tidigare fanns de i Kina och Japan.

Den äldsta nordiska uppgiften om spelkort är från 1487, den äldsta svenska från Stockholm 1498. I tänkeboken talas den 17 juni om några köpmän som under en sjöresa roat sig med "kortelspeel och wardtaffuel [brädspel]". Ett år senare omtalas en person som dräpt en ung man och tagit ett kortspel från honom. Sveriges äldsta kända spel-



CARD GAMES

"Jöns Andersson got as his lot a long brown kirtle, a short brown kirtle, a pair of stockings, a SHIRT and a card game..." Stockholm City "tankebok" (a type of minute book of council and legal proceedings) 8th July, 1499, with a description of what a robber who had committed murder was allowed to have with him)



Playing cards became increasingly common in Central and Western Europe at the end of the 14th century. At that time it was mainly an upper-class pastime and the cards were often like small pieces of art. When paper was more common packs of cards began to be made en masse and became widespread. The church, however, disapproved of this. Card games had arrived in Europe via the Arabs, but were to be found in China and Japan much earlier.

The earliest information we have about playing cards in the North is from 1487, the earliest Swedish evidence being from Stockholm in 1498, where, in the "tankebok" there is an item about some merchants who had whiled away the time during a sea voyage with "card play and backgammon". A year later a person is mentioned as having murdered a young man and taken a card game from him. The earliest-known playing cards in Sweden can be dated back to c.1560. They were found in 1835, remarkably enough under the choir stalls in Lund Cathedral. These cards, consisting of a knave of spades and a king of hearts, have been imported from France. The first Swedish-made playing cards appear to be from 1731. Already early on there were many different card games. Georg Stiernhielm names, in his poem *Herkules*, from 1648, 15 different card games, "*La-bete, Triumf, Ruus, Krympa, Manelle, Färgan, Munta, Styr-wålt, Karniffel, Fämkort, Hypken, Pittela-Pump, Trapeleer, Primeer and Pikette*".

The medieval cards did not look the same as those of today. In the earliest-known description of a European card game, from 1377, there are numbered cards from 1 to 10 as well as a king and 2 knaves. The queen does not arrive on the scene until the 15th century. The suits of cards could vary: those we use today (diamonds, spades, hearts and clubs) appear in Sweden at the beginning of the 16th century. Kalmar County Museum, Kalmar has reproduced a card game called *Salve-*

kort kan dateras till omkring 1560. De påträffades 1835, märkligt nog under korstolarna i Lunds domkyrka. Fyndet består av en spader knekt och en hjärter kung. Korten är importerade från Frankrike. De första inhemska spelkorterna lär vara från 1731. Redan tidigt förekom många olika spel. Georg Stiernhielm nämner i sin dikt *Herkules* från 1648 femton olika kortspel, "La-bete, Triumf, Ruus, Krympa, Manelle, Färgan, Munta, Styr-wålt, Karniffel, Fämkort, Hypken, Pittela-Pump, Trapeleer, Primeer och Pikette".

De medeltida korten såg inte ut som idag. I den äldsta beskrivningen av en europeisk kortlek från 1377 finns numrerade kort från ett till tio samt en kung och två knektar. Drottningen kommer först på 1400-talet. Svitmärkena kunde variera. De som vi använder idag (ruter, spader, hjärter och klöver) förekommer i Sverige i början av 1500-talet. Kalmar läns museum har tagit fram ett kortspel, som kallats Salvespelet. Den kortleken är gjord efter medeltida förebilder. Med salvespelet kan man spela fem olika medeltida spel. Det kan spelas av alla åldrar. Närmare upplysningar finns i leken.

KUBB

*"Avsiktliga helikopterkast med kastpinnarna leder till uteslutning."
(Ur Spelregler i VM i kubb)*



Spelet finns i varianter med skilda namn. På Gotland har spelet en lång tradition. Där kallas det kubb. På andra håll kallas det knekt. Liknande spel har funnits i Tyskland och England. Kanske tog medeltidens hanseatiska köpmän med sig spelet till Gotland och spred kunskapen ut på den gotländska landsbygden. Det kunde sedan spelas med enklast möjliga hjälpmedel. Några vedträn i lämplig storlek kunde räcka. Vedhögar fanns ju på varje gårdsplan. Kubb är ett spel där alla kan delta. Idag är spelet så känt att det t o m ordnas världsmästerskap i kubbspel.

Kubb har beskrivits som ett medeltida fältslag under lekfulla former. Spelplanen är 8x5 meter stor och markerad med fyra hörnpinnar. Den kan också göras större eller mindre om man så vill. Spelet går ut på att besegra kungen och hans försvarande knektar. 2-12 personer

spelet and this follows medieval prototypes. 5 different medieval games can be played by all ages using *salvespel*. More detailed information is to be found with the game.

KUBB

"Deliberate helicopter-like throws with billets of wood lead till disqualification from the game." (From the Rules of the Game, World Championships in Kubb)



The game is to be found in a number of variants with different names and has a long tradition on the island of Gotland, where it is known as *kubb*. In other places it is called *knekt* (knaive). Similar games have existed in Germany and England.

Perhaps the medieval Hansa merchants took the game with them to Gotland and spread the knowledge of it out in the Gotland countryside? It could then be played with the simplest possible materials. Some logs/billets of wood of a suitable size would do, and woodpiles were to be found in every farmyard, of course. *Kubb* is a game where everyone can take part, and today it is so well known that there is even a world championship.

Kubb has been described as a medieval battlefield in playful form. The games pitch is 8 x 5 metres and marked with four corner stumps. This can also be made larger or smaller if one so will. The aim of the game is to defeat the king and his defending "knaves" or soldiers. 2 to 12 people can take part in the game, while in competitive *kubb* there are 6 players on each side.

To play the game one needs a king, 10 *kubbar* (knaves or soldiers) and 6 billets for throwing. When play starts the king stands in the middle and the knaves along the base line. The only type of throwing allowed, following the line of the throw, is underarm. The knaves also have to be thrown underarm.

Team A begins. With the help of the billets one tries to knock down the opponents' knaves. The king can only be knocked down with the very last throw of the game. If any team knocks the king down earlier they lose the game. The opposing team (Team B) throw the knaves

kan var med och spela. I tävlingskubb är det sex i varje lag.

I spelet används en kung, tio kubbar (soldater eller knektar) och sex kastpinnar. När man startar spelet står kungen i mitten och kubbarna längs baslinjen. Endast underhandskast i kastriktningen är tillåtna. Även kubbarna skall kastas med underhandskast.

Lag A börjar. Med hjälp av kastpinnarna skall man slå ned motståndarnas kubbar. Kungen får endast fällas i spelets sista kast. Om något lag gör det tidigare förlorar man spelet. De kubbar som fallit kastar motståndarlaget (lag B) in på planen igen från sin baslinje. Kubbarna måste komma över halva plan. De reses sedan upp av lag A i valfri riktning. Hamnar en kubb utanför plan får man kasta om en gång. Sedan får de ställas upp var man vill, dock ej närmare kung eller hörnflagga än en kubblängd.

När lag B skall kasta måste det slå ned sina egna kubbar innan det får börja träffa motståndarlagets. Skulle man missa får motståndarlaget, när det är deras tur, stå vid den främsta av det andra lagets kubbar.

Sedan går spelet fram och tillbaka genom att man använder de sex kastpinnarna och försöker få ned motståndarnas. När sista kubben är nedslagen återstår kungen. Man skall då använda resterande kastpinnar. När man försöker slå ned kungen måste man stå på baslinjen.

En variant vid avslutningen av spelet är att båda lagen samtidigt får en chans när det bara är en kubb kvar att slå ned. Man får då använda sig av de kastpinnar som finns på den egna planhalvan. Dessa kastas mot kungen så snart som sista kubben är nedslagen.

KVARN

"Vi stadga och förbjuda, att ingen skall dubbla eller leka med tärning, vartavel, kortspel eller annan lek med penningar, ty därav kommer kiv och osämja." (Magnus Erikssons gårdsrätt).



Kvarn är ett av världens äldsta och mest spridda sällskapsspel. Det finns avbildat i en egyptisk gravkammare från ca 1300 f Kr. Det är också tidigt känt från Troja i Mindre Asien och från en bronsåldergrav på Irland. När spelet kom till Norden vet man inte. Men det har påträffats i vikingatida båtgravar.

which have been knocked down onto the pitch again from their base line. These knaves must land halfway over the pitch. They are then set up again by Team A in whichever direction they choose. If a knave lands outside the pitch another throw is allowed. They can then be put up wherever one wishes, though no nearer the king or corner flag than the length of a knave.

When it is the turn of Team B to throw they must knock down their own knaves before they can begin to aim at those of the opposing team. If one should miss, the opposing team is allowed, when it is their turn, to stand by the nearest of the other team's knaves.

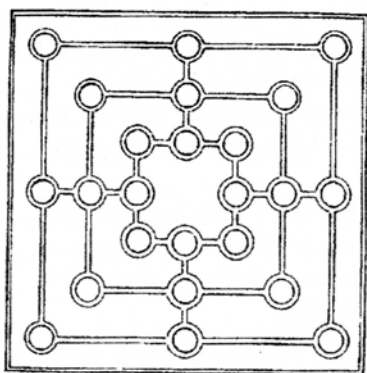
Then the play goes back and forth using the 6 billets for throwing and trying to knock down the knaves of the opposing team. When the last knave is down there is only the king to deal with and at this point the remaining billets are used. When trying to knock down the king one has to stand on the base line. A variant at the end of the game is that both teams at the same time get the chance to throw when there is only 1 knave left to knock down. The throwing billets on one's own side of the pitch can be used for this purpose, and these are aimed at the king as soon as the last knave is down.

KVARN (THE MILL/MERELS)

"We lay down the rules and forbid anyone to gamble or play at dice, merels, card games or other games involving money, for thereof come quarrels and dissension." (Magnus Eriksson's royal-property laws)



The mill/merels is one of the oldest and most widespread social games in the world. There is a representation of the game in an Egyptian tomb chamber from c. 1300 BC and it was also known early on in Troy in Asia Minor, as well as from evidence in a Bronze Age barrow (grave) in Ireland. When the game arrived in the North we do not know. But it has been found in Viking Age boat graves. It was also very popular in the courts of Europe during the 14th century. Medieval games of merels have been found on beautifully-turned wooden platters. More usually, though, it is a matter of ephemeral representations on furniture, barrel lids, peels



Det var också mycket populärt vid europeiska hov under 1300-talet. Medeltida kvarnspel finns i vackert tillskurna träplattor. Oftare är det dock tillfälliga framställningar på möbler, tunnlock, brödspadar och dylikt. Sådana medeltida inristningar av spelplanen finns bl a från Lödöse, Söderköping och Uppsala. I dominikanernas kyrka i Västerås finns ett kvarnspel inristat i ett golvtegel från 1300-talet. Ett annat finns på en medeltida fönsterbänk i Åbo slott.

Jämfört med schack och bräde har spelet kallats så enkelt "att till och med apor kan spela det". Kvarn kunde man spela överallt. Säkert nöjde man sig ofta med tillfälliga markeringar på golvet eller marken och olikfärgade stenar som spelbrickor. Längre fram i tiden kan kvarnspel ligga tillsammans med andra spel i eleganta lådor. Kvarn spelas ännu i stora delar av världen. Engelsmännens Nine man's morris är ett exempel.

Spelplanen är vanligen tre i varandra inskrivna fyrkanter. Sidornas mittpunkter har bundits samman med linjer. Skärningspunkterna är "stationer" för brickor. Spelplanens och därmed också spelbrickornas format har växlat. Spelbrickorna är oftast runda och platta. Kvarn spelas av två personer. Varje spelare har nio brickor.

Man börjar med att i tur och ordning placera ut sina brickor på spelplanen. En bricka i taget flyttas sedan ett steg, horisontellt eller vertikalt. Man får inte hoppa över en annan bricka. Man får inte heller avstå från att flytta när man står i tur att göra det. Det finns olika varianter av spelet. En enkel version går ut på att bilda kvarnar genom att omge motspelarens bricka med egna brickor på två håll i rad. Då får man ta bort den inringade brickan från brädet. Till slut har en spelare bara två brickor kvar. Den spelaren har förlorat. Andra regler säger att man får kvarn genom tre brickor i egen färg i rad. Man får då ta bort en valfri motståndarbricka. Men man får inte ta en bricka som ligger i en kvarn. När en spelare bara har tre brickor kvar får han dessutom flytta fritt med dem. Också här vinner den som minskat motståndarens brickor till två.

(shovels) for bread ovens and suchlike. Scratched-in makeshift representations of medieval gaming boards are to be found, for instance, at Lödöse and Söderköping in Sweden. In the Dominican church in Västerås the game is scratched into a floor tile from the 14th century. Another is to be found on a medieval window seat in Åbo (Turku) Castle in Finland.

This game has been described as so simple, compared with chess and backgammon, "that even apes can play it". It could be played anywhere. Obviously people were often quite happy with a temporary marking out of the game on the floor or on the ground, and different coloured stones as playing counters. Later on in time, however, merels is to be found in elegant boxes along with other games. It is still played in much of the world. Nine men's morris, another name for the game in England, is one example.

The board is usually comprises 3 inscribed concentric squares. The midpoints of the sides are joined together by lines and the pieces or counters are placed on the points of intersection. The format of the playing area, and therefore of the pieces too, has gradually changed: they are usually round and flat. Merels is played by 2 people, each of whom has 9 pieces.

Play begins by taking it in turn to set out the pieces on the board. One piece at a time is then moved one point, either horizontally or vertically. Players are not allowed to jump over another piece. Neither are they allowed to refrain from making a move when it is their own turn. There are different variants of the game: one simple version consists of making a mill (i.e. a row of 3) by filling in 2 places in the row with one's own pieces on either side of the opponent's. Then the opponent's piece is captured and removed from the board. Finally, one player – the loser – will have only 2 pieces left. Other rules say that the way to achieve a mill is to have 3 pieces in one's own colour along a line and that an opponent's piece of one's choice can then be captured and removed from the board. But one cannot take a piece already involved in forming a mill. When a player only has 3 pieces left he can also move them freely. Here, too, the person who manages to reduce the opponent's pieces to just 2 is the winner.

RÄV

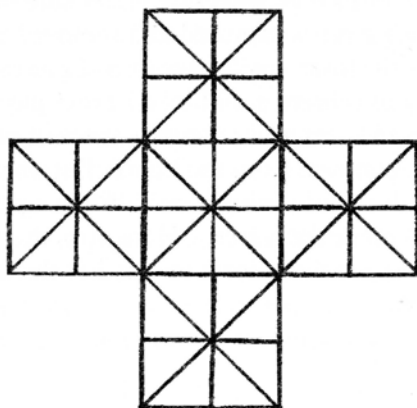
"Hon greip dá upp toflina ok setti halann á kímbein Dorbirni. [Då ryckte hon till sig en bricka och stack den spetsiga foten i kinden på Torbjörn.] "(Grettis saga Ásmundarsonar)

Rävspelet anses ha hög ålder. Det sägs ha uppfunnits i Mindre Asien på 500-talet f Kr för att träna soldater inför strid. Medeltida spelbräden finns både från Italien och England. Troligen fanns spelet även i sagatidens Island. Man kan anta att räv spelats även i Sverige under medeltiden. Det finns dock inga helt säkra belägg. Spelet är enkelt att tillverka och lätt att spela. Det behöver därför inte ha givit några tidiga skriftliga belägg.

Räv spelas av två personer. Både barn och vuxna kan delta. Man använder sig av ett bräde försett med hål. I dessa sätter man pinnar, en räv och 17 får. Ibland kallas de senare höns. Den ena spelaren har räven, den andra resterande pjäser. Räven skall försöka ta dessa. De skall i sin tur försöka stänga inne räven.

Fåren börjar spelet. De flyttas en i taget växelvis med räven. Fåren kan inte flyttas bakåt och endast ett steg för varje drag. Räven går i alla riktningar. Han tar ett får som står fritt, om det finns ett tomt hål bakom detta. Räven slår genom att hoppa över fåret. Detta tas då ur spelet. Räven måste slå när han har möjlighet till det, annars får motspelaren tillbaka ett får. Denna placeras på samma linje som det får som står längst bak. Räven vinner då han tagit alla får eller kommit fram till sista raden på deras sida. Fåren vinner om de lyckas stänga in räven så att han inte kommer ut åt något håll.

Det finns flera varianter av spelet. Man kan spela med två rävar och 20 får. När man börjar spelet står då rävarna i en markerad fyrkant, fåren på motsatt sida. Här vinner fåren om så många tagit sig över på andra sidan att de fyller hagen. I annat fall vinner rävarna.



FOX AND GEESE

"Than she grabbed a peg and pricked the pointed end into Torbjörn's cheek" (Grettis saga Asmundarsonar)



Fox and geese is regarded as being of great age. It is said to have been invented in Asia Minor in the 6th century BC in order to train soldiers before battle. Medieval games boards are in existence from both Italy and England. The game probably also existed in the Iceland of the sagas, where fox and geese is named in Grettis Saga. One may surmise that the game was also played in Sweden during the Middle Ages. There is, however, no definite evidence. The game is simple to make and easy to play. There did not, therefore, need to be any early written evidence for it.

Fox and geese is played by 2 people. Both adults and children can take part. A board with holes is used and pegs are set in these, representing a fox and 17 geese. Sometimes there are hens, or even sheep, instead. One player has the fox, the other has the remaining pieces. The fox has to try to take these, while they, in their turn, try to shut in the fox.

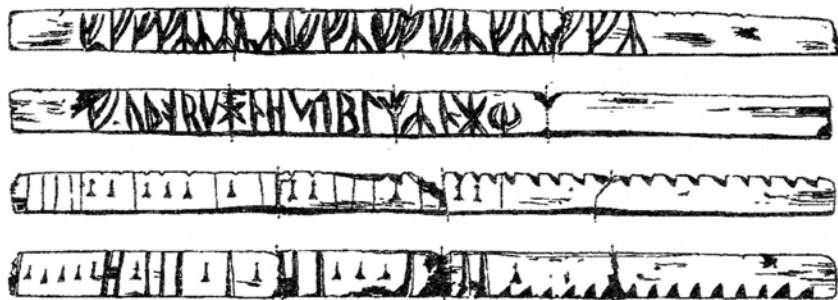
The geese begin. They are moved one at a time alternating with the fox. The geese cannot be moved backwards and may only advance one step for each move. The fox, however, goes in all directions, and can take a goose if it is standing on its own and there is an empty hole behind it. He gets the goose by jumping over it, and this is then taken out of the game. The fox must, also, attack when he has the opportunity, otherwise the opponent gets his goose back and this is positioned on the same line as the goose standing farthest back. The fox wins when he has taken all the geese or come to the last line on their side. The geese win if they manage to shut the fox in so that he cannot come out in any direction.

There are several variants of the game. One can play with 2 foxes and 20 geese. When the game begins the foxes stand in a marked square, with the geese on the opposite side. Here the geese win if so many have managed to get over to the other side that they fill the pasture. Otherwise the foxes win.

SANKT PEDERS LEK

"Gud har menat, att människorna ska roa sig med många spel" [och] "ge dem tröst och bryta vardagslivets enformighet". (Den kastilianske kungen Alfonso X (den vise)

Sankt Peders lek är känd från många platser i Europa och även i andra världsdelar. Den var populär redan under medeltiden. Det bevisas av att stickor med uppställning för Sankt Peders lek har påträffats vid utgrävningar i Lödöse. Fynden är från 1200-talet. Leken förklaras med en legend, som varierar från plats till plats. I Europa berättas att aposteln Petrus (Sankt Peder) befann sig ombord på en båt. Passagerarna var 15 judar (eller hedningar) och 15 kristna. Plötsligt blåste det upp till storm. För att inte gå under måste hälften av passagerarna lämna båten. Urvalet skulle ske genom lottning. Sankt Peder ställde då upp de 30 passagerarna i en rad och bestämde att var nionde skulle offras. Men Sankt Peder hade ställt dem i sådan ordning att de kristna klarade sig.



Som spelplan kan man använda en pinne av trä med hål för de olika småstickorna. Lekledaren ställer på förhand upp 30 stickor av två olika sorter (vännor och fiender) i en noga uträknad ordning. Deltagarna får genom att finna det magiska talet försöka att räkna ut hur utslagningen skall ske och plocka bort stickorna en efter en. Det varierar vilken i ordningen (var femte, sjunde etc) som skall plockas bort. Det har bestämts vid uppställningen. Det gäller att få bara de 15 vännerna kvar.

ST PETER'S GAME

"God meant people to enjoy themselves with many games" (to) "give them consolation and break the monotony of everyday life". (The Castilian king, Alfonso X (the Wise)



St Peter's Game is known from many places in Europe and also in other parts of the world. It was already popular during the Middle Ages. This is shown by the fact that splinters of wood arranged in formation for the game have been found during excavations at Lödöse: these are from the 13th century. St Peter's Game is explained by a legend, which varies from place to place. The European version is that the apostle Peter happened to be on board a boat where the passengers consisted of 15 Jews (or heathens) and 15 Christians. Suddenly a storm blew up, and it was decided that, in order to prevent the boat from sinking, half the passengers would have to leave the boat. Selection was to take place by drawing lots. St Peter then formed up the 30 passengers in a line and decided that every ninth person should be sacrificed. But St Peter had placed them in such a way that the Christians escaped with their lives.

In order to play the game a piece of wood with holes in it can be used to hold the various small splinters. The leader of the game arranges the 30 splinters in advance, of 2 different sorts (friends and foes) in carefully calculated order. The participants have to try to work out, by finding the magic number, how they will be eliminated, and take away the splinters one by one. The order (every fifth, seventh etc) in which they will be taken away varies according to what has been decided by the leader. The point of the game is to have the 15 friends left.

SCHACK

"Det är förunderligt att jag, som härskar över världen från Indus i öster till Andalus[ien] i väster, inte kan tygla trettiotvå pjäser på ett utrymme av två gånger två fot." (kalif Al-Mamun om schack)

S Schack började spelas i Indien, troligen ca 600 e Kr. Där kallades det chaturanga. Det var ursprungligen ett krigsspel med spelplanen som ett slagfält. Spelet spreds till Persien.

Härskaren där hette shah. Av detta fick spelet sitt namn. Det nådde Europa med araberna och blev snabbt populärt bland de högre klasserna. Schack finns också beskrivit i många medeltida källor, alltifrån romanser och kärlekshistorier till rena regelböcker. Medeltidens pjäser och spelregler var något annorlunda än dagens. Spelet var inte heller så analytiskt som idag. Löparen kunde vara en biskop och kungen hade större rörelsefrihet på brädet. Den moderna spelformen var dock utformad redan på 1400-talet.

Idag är schack populärt i vida kretsar och spritt över hela världen. "Bland alla allvarligt odlade förströelser, som kulturmänniskan under tidernas lopp funnit på att förläna innehåll åt sin tillvaros fundamentala tomhet, torde det finnas mycket få, kanske ingen, med sådan allt uppslukande attraktion som schackspelet för den som en gång råkat i dess nät" (Frans G Bengtsson)

Spelet kom till Norden under 1100-talet. Det omtalas under namnet skáktafl i de isländska sagorna. Det berättas om kungar som spelar schack innan blodiga händelser inträffar. De äldsta svenska schackpjäserna är från 1100-talet. De kunde vara konstfullt tillverkade i dyrbara material som elfenben, bärnsten och valrosstand. Sådana värdefulla föremål nämns ibland i medeltida testamenter. Bland föremålen i kung Magnus skattkammare på Bohus fästning 1340 nämns "vnum grossum skaktawael de fiilsben factum", ett stort schackspel tillverkat av



CHESS

"It is amazing that I, the ruler of the world from the Indus in the East to Andalusia in the West, cannot curb thirty-two pieces in the space of two foot multiplied by two." (Caliph Al-Mamun on chess)



Chess was first played in India, probably c. 600 AD and there it was known as chaturanga. It was originally a war game with the board acting as a battlefield. Then the game spread to Persia. The ruler there was called the shah and it was from this the game acquired its name. It arrived in Europe with the Arabs and soon became popular among the upper classes. Chess is also described in many different types of medieval sources, from romances and love stories to pure rule books. The pieces and rules of the game were somewhat different compared with those of today. The game was not as analytical either at that time. The movement of the bishop, for instance, was more limited, while the king had greater freedom of movement on the board. The modern form of the game was, however, already worked out in the 15th century.

Today chess is widely popular and extensively played throughout the world. "Among all the seriously cultivated diversions that civilised man has hit upon during the course of time to endow the fundamental emptiness of their existence with meaning, there are very few, perhaps none, with such all-absorbing attractions as the game of chess for him who once happens to fall into its net" (Frans G. Bengtsson)

The game arrived in the North during the 12th century and is mentioned under the name *skáktafl* in the Icelandic sagas. There account is given of kings who play chess before bloody events take place. The earliest chessmen are from the 12th century and these might be artistically worked in costly materials such as ivory, amber and walrus tusk. Such valuable items are sometimes named in medieval wills. Among the objects in the treasury of King Magnus at the stronghold of Bohus in 1340 are mentioned "vnum grossum skaktawael de fiilsben factum", a large set of chessmen worked in ivory. Usually, however, medieval chess pieces were carved in wood, bone or horn. Finds exist from different parts of the country, and also from Stockholm: the most recent was a rook from excavations at the Royal Palace. There are also illustrations of chess players. The painting of the 1470s by Albert



elfben. Vanligen var dock de medeltida pjäserna skurna i trä, ben eller horn. Fynd finns från olika delar av landet, även Stockholm; senast påträffades ett torn vid grävningar i Slottet. Det finns också avbildningar av schackspelare. Mycket känd är en 1470-talsmålning av Albert Målare i Täby kyrka i Uppland. Den visar hur döden och människan spelar schack.

Man använder ett schackbräde med 64 rutor. Två personer har 16 svarta eller vita pjäser vardera. Det finns 12 bönder, två hästar, två torn, två löpare samt en dam (drottning) och en kung. Den vinner som lyckas sätta motståndarnas kung matt. Pjäserna flyttas efter mycket bestämda regler. Vit spelare börjar. Sedan gör spelarna varannat drag. Bönderna går endast framåt. En bonde kan slå en annan pjäs, men endast snett framåt. En slagen pjäs tas alltid bort. När en bonde sista raden förvandlas den till en annan pjäs, vanligen dam. Tornen rör sig ett eller flera steg rakt framåt, bakåt eller åt sidorna. Löparna rör sig endast diagonalt ett eller flera steg. Damen rör sig antingen som torn eller löpare. Springaren (hästen) får hoppa över annan pjäs. Den rör sig två steg framåt eller bakåt och ett åt sidan. Kungen går ett steg åt alla håll. Dubbeldraget rockad görs med torn och kung. När kungen hotas står den i schack. Hotet måste undanröjas. Om det inte går sätts kungen matt. Man har då förlorat spelet. Oavgjort kallas remi. Variationsrikedomen i ett schackspel är enormt stor. För den som vill lära sig spelet finns mängder med publikationer.

Målare (Albert the Painter) in Täby Church, in the province of Uppland, is very well known. It shows Death and Man playing chess.

To play the game a chess board with 64 squares is used. There are 2 players with 16 black or 16 white pieces each. Then there are 12 pawns, 2 knights, 2 rooks, 2 bishops, a king and a queen. The winner is the one who succeeds in checkmating his opponent's king. The pieces are moved according to the rules laid down and the white player begins the game. The players then take it in turns to make moves. The pawns can only move forwards, and a pawn can take another piece, but only diagonally forwards. A piece which has been taken is always removed from the board. If a pawn manages to get to the line of squares on the far side of the board it is transformed into another piece, usually a queen. The rook moves one or several moves straight ahead, backwards, or sideways, while the bishops only move diagonally one or several squares. The queen moves either like the rook or the bishop. The knight is allowed to jump over another piece and moves 2 squares backwards or forwards and 1 sideways. The king moves 1 square at a time in any direction. Castling is achieved using the rook and the king. When the king is threatened he is said to be in check and if he cannot avoid this he is checkmated. At this point the game has been lost. If nobody wins, on the other hand, the game ends in a draw. The wealth of variation in a game of chess is enormous. There are masses of publications for those who wish to learn how to play.



TABLUT

"I spel lär man känna sitt folk" (Olaus Magnus)



Tablut är det äldsta kända spelet i Norden. Vikingarna kallade spelet hnefatafl. Även det namnet används idag. Spelet är omnämnt i flera av de isländska sagorna. Kung Östen skröt med att ha vunnit över Sigurd Jorsalafar. Att vara en skicklig spelare gav hög status. Spelet var en gång lika vanligt som schack är idag. Efter medeltiden glömdes spelet bort. Botanisten Carl von Linné träffade dock på det 1732 hos samerna i Lappland. De kallade spelet dablo. Linné beskrev spelet i sin Lappländska resa och använde namnet tablut. Hans beskrivning har använts för att rekonstruera spelet. I samarbete med Historiska museet har ett slags moderna standardregler tagits fram. För dessa har man även använt gravfynd från Birka. Många återfunna vikingatida och medeltida spelbrickor har säkert en gång använts för hnefatafl.

Spelet handlar om en omringad kung. Han skall försöka fly till en av sina borgar. Dessa markeras av hörnrutorna. De kan också symbolisera skepp. Angriparna skall försöka hindra kungen att komma undan. Spelplanen består av 9x9 rutor och 25 spelpjäser. Det finns sexton ljusa och nio mörka. En av de mörka är kungen. Den är större än de andra och ställs på mittrutan. Övriga pjäser har också en på förhand bestämd placering. De ljusa pjäserna är angripare. De börjar spelet. Alla pjäser får flyttas hur många rutor som helst vågrätt och lodrätt, men ej diagonalt. En pjäs får inte hoppa över en annan. Två pjäser får inte stå på samma ruta. I mittrutan och i hörnrutorna får bara kungen stå. Mittrutan får dock passeras. Man slår ut en motståndare genom att ställa en egen pjäs på vardera sidan om denne. Ett av de fält som ej får beträdas kan också användas för att slå en motståndare. Man kan flytta in mellan två motståndarpjäser. Då måste fienden för att slå, först flytta bort och sedan tillbaka sin ena pjäs. Angriparna vinner om de kan erövra kungen. Det gör man på samma sätt som med andra pjäser. I mittrutan måste han dock inringas från fyra håll. Kungen vinner om han lyckas ta sig till någon av hörnrutorna.

HNEFATAFL

"One learns to know one's folk in games" (Olaus Magnus)

Hnefatafl, as the Vikings called this game, is the oldest known in the North, and this name is used even today. The game is mentioned in several of the Icelandic sagas: King Östen boasted of having won over Sigurd Jorsalafar. Being a skilful player gave high status. Once upon a time the game was just as common as chess today. After the Middle Ages, though, the game was forgotten. The botanist Carl Linnaeus, however, encountered it in 1732 among the Saami (Lapps) in Lapland, though there it was known as *dablo*. Linnaeus described the game in his Journey through Lapland and used the name *tablut*, and it is his description which has been used to reconstruct the game. A type of modern set of standard rules has been developed in cooperation with the Museum of National Antiquities. For these one has even used grave finds from the island of Birka in Lake Mälaren. Many of the Viking and medieval gaming pieces which have been unearthed were certainly once used for *hnefatafl*.

The game is about a king who is surrounded. He has to try and escape to one of his strongholds, marked by corner squares. These may also symbolise ships. The first thing the attackers must do is stop the king from escaping. The gaming board consists of 9 x 9 squares and 25 gaming pieces. There are 16 white and 9 black, and 1 of the black pieces is the king. This is larger than the other pieces and is placed on the square in the middle. The other pieces also have a definite prearranged position. The white pieces form the attacking side and they begin the game. All the pieces can be moved any number of times horizontally or vertically, but not diagonally, and 1 piece may not jump another. 2 pieces may not be on the same square either. The king is the only piece allowed in the middle and corner squares. The middle square can, however, be passed. An opponent can be knocked out by placing one's own pieces on either side of his. One of the areas which cannot be entered can also be used to knock out an opponent. It is possible to move in between 2 opposing pieces. The enemy must then, in order to attack first, move away and then back to his own piece. If the attackers conquer the king they are the winners: this is achieved in the same way as with other pieces. In the middle square, however, the king has

TÄRNING

”Nu avtalade kungarna med varandra om att de skulle kasta lott om vem som skulle äga Hisingen, de skulle kasta tärning, och den som fick högsta kastet skulle få den.” — ”Olov skakade tärningarna i handen och sa: —Än är det två sexor på tärningarna och för Gud min Herre är det en lätt sak att låta dem falla upp. Han kastade, och två sexor kom upp, kastade en gång till och slog två sexor igen. Sedan kastade kung Olov: den ena tärningen visade en sexa och den andra brast sönder på så sätt att den visade sju.” (Olov den heliges saga, när konungarna Olov Skötkonung och Olov Haraldsson spelade tärning om Hisingen, som sedan tillföll den senare.)



Tärningsspel finns långt före medeltiden. Många uppgifter finns från antikens Grekland och Rom. Mest berömt är Caesars uttryck ”alea iacta est – tärningen är kastad”. Han lät ett tärningskast avgöra att han skulle gå över floden Rubicon.

Tärningen var säkert av samma slag som de vi använder idag.

Tidigt använde man en benknota som tärning. Vanligen är det ett hälben från får eller get. Det kallas astragal. Grekerna använde sådana ben för spådomar i orakelgrottorna. Också i nordisk folktradition har dessa ben kallats spåben. Genom dem fick man svar på frågor i kärleksangelägenheter. Astragalben har man hittat i förhistoriska gravar i Norden. Fyra benknoter låg tillsammans i en gotländsk husgrund. De är nog ett helt spelset.

De äldsta tärningarna i Sverige är från romersk järnålder (århundradena e Kr). De är avlånga och har markeringar på fyra sidor. Vikingatidens tärningar är stora och rektangulära, medeltidens kvadratiske och ofta mycket små. Sådana finns även i fynd från Stockholm, bl a från senare års utgrävningar på Slottet. Summan på motstående sidor var inte alltid sju som idag. Vissa tärningar visar fem och sex alltför ofta. Kanske användes de för falskspel.

Tärningsspel blev mycket populärt i Europa under medeltiden. Att spela med tärning var att dubbla. Många spelade bort pengar och egendom. I lagarna infördes därför vissa förbud mot spelet. I Magnus Erikssons stadslag från 1350-talet finns en doblarebalk som anger vad som är olaga spel. ”Om någon doblar om mera än en mark, böte han tre marker... såväl den som tappade som den som vann... Förmår

to be surrounded in all four directions. If the king succeeds in getting to one of the corner squares he wins.

DICE

"Now the kings made an agreement with one another that they should cast lots as to who should own Hisingen, they were to cast dice, and the one who got the highest number would get it." – "Olov shook the dice in his hands and said: There are still two sixes on the dice and for my Lord God it is an easy matter to let them fall upwards. He threw them, and two sixes came up, he threw once more and got two sixes again. Then King Olov threw: one of the dice showed a six and the other broke apart in such a way as to show a seven." (Saint Olov's Saga, when Olov Skötkonung and Olov Haraldsson played dice for Hisingen, which then fell to the lot of the latter.)



Dice play is to be found long before the Middle Ages and many pieces of information are to be found from Classical Greece and Rome. Most famous is Caesar's expression, "alea iacta est" -the die is cast. He allowed the throw of the dice to decide whether he should cross the River Rubicon. This dice was certainly of the same type as that we use today.

Early on people used bones as dice, usually the heel bone of a sheep or goat. This is called the astragal. The Greeks used a bone such as this for fortune telling in the caves of the Oracle of Delphi. These bones have, even in Northern folk tradition, been called fortune-telling bones, and through these one got answers to questions about love affairs. Astragal bones are to be found in prehistoric graves in the North. And 4 bones, for instance, lay together in a house foundation on the island of Gotland, probably forming a complete set for play.

The earliest dice in Sweden are from the Late Iron Age (the centuries immediately following the birth of Christ). They are oblong and have markings on 4 sides. The dice of the Viking period are large and rectangular, while those of the Middle Ages are square and often very small. Such dice also appear in finds from Stockholm, including excavations of recent years at the Royal Palace, though the sum of the opposite

ingen av dem att böta, skall han bliva slagen vid stocken, en gång och ännu en gång, och tredje gången fly från staden." Smålandslagen rekommenderade att man inte skulle ta en "dobblare eller drinkare" till präst.

Vilka spelregler man hade under medeltiden vet vi inte säkert. Det gällde nog mestadels att få högst antal ögon. Så kan man spela även nu. Använder man benknor kan man spela med poäng. Ett sådant spel har beskrivits av Historiska museet. Man spelar då med fyra knor och kastar i tur och ordning. De breda sidorna (b) faller upp fyra gånger så ofta som de smala (s). Poängen kan därför vara bbbb 2 poäng och omkast, bbbs 4 poäng, bbss 10 poäng och bsss 50 poäng. Först till 200 vinner. Om någon får ssss vinner man direkt. Men det inträffar bara en gång på 625.



sides was not always 7, as it is today.

Dice play was very popular in Europe during the Middle Ages. Playing with dice was also a form of gambling, and many played away both their money and their possessions. In the laws, therefore, certain prohibitions were introduced against gaming. In Magnus Eriksson's Town Laws of the 1350s there is a gambling section specifying which games are illegal. "If anyone gambles for more than one mark, he must pay a fine of three marks ...this applies both to the loser and the winner... If either of them is unable to pay the fine he will be put in the stocks once, and then a second time, but the third time he will have to leave the town." The Laws of the province of Småland recommended that a "gambler or drinker" should not be accepted as priest.

What rules for play one had during the Middle Ages we do not know for sure. It was mostly a matter of getting the highest number of dots. This is also a method of playing even now. If one uses bones one can play for points. This type of game is described by the Museum of National Antiquities. Here one plays with 4 bones and each person throws in turn. The broad sides b) come up 4 times as often as the narrow ones (s). The points awarded are therefore as follows: bbbb 2 points and an extra throw, bbbs 4 points, bbss 10 points, and bsss 50 points. The first to reach 200 is the winner. If anyone gets ssss he wins outright, but this only happens once in 625 times.

LITTERATUR/LITERATURE

Eva Amlinger m fl. *Kubb. Ett spel där alla kan delta*. Regler. 1998.

Peter Carelli. *Schack. Det medeltida feodalsamhället i miniatyr*. I *Kulturen* 1998.

Dan Glimne. *Kortspelshandboken*. Wahlströms 1996.

Dan Glimne. Artiklar om *Hasard* och *Kortspel*. I *Myggans nöjlexikon* 1992.

Frederic V. Grunfeld (red). *All jordens spel och lekar*. Trevi 1978.

Anders Ibohm. *Medeltida idrotter för skolbruk*. Kalmar Läns museum 1996.

Magdalena Jonsson. *Populära spel under medeltiden*. Kalmar Läns museum 1996.

Kulturhistoriskt lexikon för nordisk medeltid. Artiklar Brettspil m fl.

Inga Lundström (red). *Hasard. Spela är silver, vinna är guld*. Historiska museet 1994.

Jan Persson. *Spel och dobbel*. I uppgrävt förflutet för PK-banken i Lund 1976.

Spel! Spel om pengar i dag och förr i tiden. Tipstjänst i samarbete med Bra Böcker.

Svenskt brädspel. Vasamuseet u å.

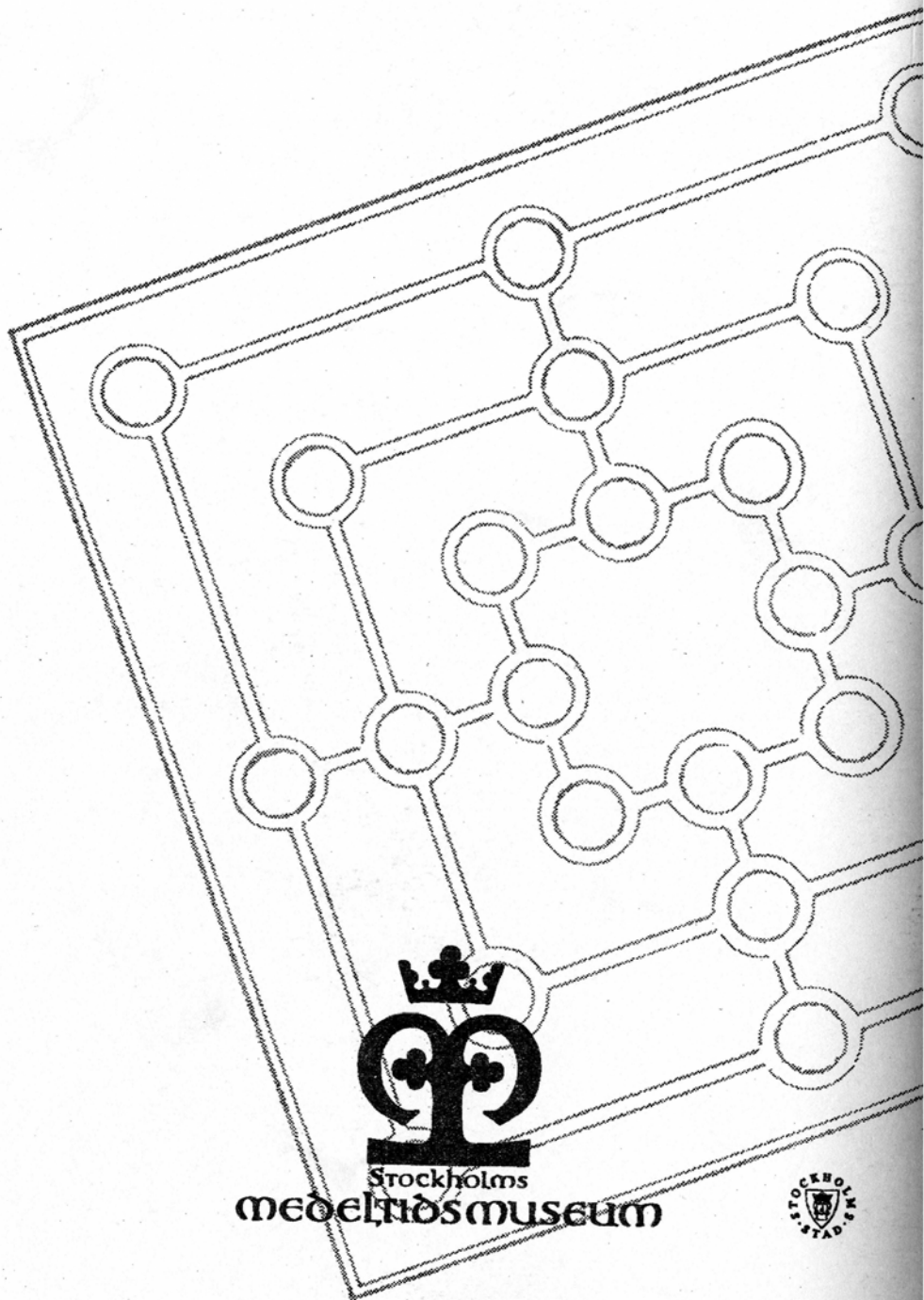
Gareth Williams. *Schack från nybörjarnivå till avancerat spel*. Wahlströms 1996.

*”De tärningar lupo så ofta omkring,
Så snart de sig månde vända.
Så gör ock lyckones hjul uti ring,
Vars lopp man läppelig kan känna.
Men lyckan vänder sig ofta om.”*

(Balladen om Axel Toresson och Skön Valborg)

*" The dice are so often cast,
And constantly turn right round.
The Wheel of Fortune also revolves,
whose course you can hardly well know.
But luck often changes."*

(The Ballad of Axel Toresson and Skön Valborg)



Stockholms
medeltidsmuseum

