

Gry planszowe Wikingów – rekonstrukcja gier planszowych na przykładzie *hnefatafl*

MICHAŁ SOŁTYSIAK

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Poznań

Abstract

Viking's Board Games – reconstruction of board games on the example of *hnefatafl*

Although they are mentioned in sagas and often shown on rune stones, old board games are a big challenge for researchers trying to answer questions about their actual rules. Exhibiting the remains of such a board game in a cabinet at a museum makes it a static object, not a socially functioning cultural component. It is harder to say how a particular game was played in the past (e.g. what elements and strategies were necessary), as well as to determine if the social prestige of that game was similar to, say, that of chess in later times. There is always a dilemma: whether we are able to reconstruct the rules or just to create a potential, not easily verifiable game image which is based on chronologically later principles.

*The article is devoted in particular to the reconstruction of the most prestigious of board games in Viking Scandinavia – *hnefatafl*. Boards and iconic presentations of this game are found in the whole area of Scandinavian influence and contacts, from the British Isles to the shores of the Baltic Sea. The game, known probably from the fifth century AD, was very popular in the whole Viking area, and only with the spread of chess did it lose its preeminence as “the game of kings”. However, this was not the end of its career, because, for instance,*

the first purely European chess set, the so-called Lewis Chessmen, was most likely also a set for playing hnefatafl.

The rules of hnefatafl were reconstructed using the game rules from the eighteenth-century diary of Carl Linnaeus. This raises numerous questions concerning the credibility of the rules which are applied when hnefatafl is played today.

KEYWORDS: board game, hnefatafl, archaeology, Vikings

1. Wstęp

Gry planszowe towarzyszyły ludzkości od tysięcy lat. Najwcześniejsze przedstawienia planszy i samej rozgrywki pochodzą z predynastycznego Egiptu, sprzed ok 5000 lat (Piccione, 1980). W wikińskiej Skandynawii gry takie były popularne jako rozrywka możnych oraz osób mieniących się wykształconymi. Często społeczne znaczenie gier planszowych było bardzo podobne jak w dzisiejszych szachach, gdyż traktowano je jako szkołę logicznego oraz strategicznego myślenia, a zwyczajcy nierzadko zdobywali dzięki swym umiejętnościom wielki prestiż. Nie była to jedynie męska rozrywka, gdyż grały również kobiety (Eales, 1985).

Tafl emk orr at efla, „W tafla zagrać bardzo lubię” (cyt. za: Gordon, 1957, s. 155) – tak zaczyna swoje wyliczanie umiejętności ważnych dla prawdziwego Skandynawa jarl Rongvaldr Kali. Nie precyzuje on, w którą odmianę gier planszowych popularnych w jego czasach lubi zagrać, natomiast stawia grę na równi z umiejętnością pisania runów, czytania ksiąg, pracą w kuźni, jazdą na nartach, łucznictwem, wioślarstwem, grą na harfie i składaniem sag, jako podstawowe dziewięć umiejętności godnych rozumnego męża i władcy (Gordon, 1957). Nie wiemy, która z gier planszowych była najbardziej prestiżowa w kulturze wikińskiej – w czasach jarla znane były już takie gry, jak *skaktafl* (szachy), *kvatrutafll* (*tryktrak*) i *hnefatafl* („królewski stół”). Każda z nich odgrywała ważną rolę pośród rozrywek Skandynawów. W sagach granie w gry planszowe było jednym z elementów szczęśliwej rzeczywistości, na przykład w Eddzie Poetyckiej znajdujemy strofy wprost wspominające o grze w *tafl*¹. Po *Ragnaroku* odmło-

¹Za komentarzem w tłumaczeniu Lee Hollandera (*Poetic Edda*, 1962, s. 12). Niestety w polskim tłumaczeniu, podobnie jak w wielu innych językach, np. w kanonicznej angielskiej wersji *Poetic Edda* w przekładzie Henry’ego Adamsa Bellowsa z 1936 roku (*Poetic Edda*, 1936, s. 25) przetłumaczono termin *tafl* jedynie jako „złote tablice”, bez wyjaśnienia, czym owe tablice były. Oryginał staroislandzki, w wydaniu Gamla Eddadigte z roku 1932, zawiera odniesienia właśnie do gry w *tafl* (por. Gamla Eddadigte, 1932, s. 16–17.). W znanym u nas tłumaczeniu Apolonii Załuskiej-Strömberg brzmi on następująco: 61. *Tam potem cudowne Złote tablice w trawie się znajdują, Te, co za dawnych czasów*

dzeni bogowie mają zaś odnaleźć złote plansze do gry i wrócić dzięki nim do dawnego, idyllicznego stylu życia.

Kłopot pojawia się jednak przy pytaniach przyziemnych. Jak grano w te gry? Jakie były ich reguły? Znany mediewista Philip Grierson dawno temu już żartobliwie stwierdzał na temat archeologii i jej odkryć: „Mówi się, że łopata nie kłamie, ale ma też tę zaletę, że nie umie mówić” (cyt. za: Hodges, 2001, s. 9). Miał niestety dużo racji. Pokazanie w muzeum, w przepelnionej często gablocie, pozostałości po dawnej grze planszowej tworzy z niej swoistą mumię funkcjonującego społecznie elementu kultury (ryc. 1). Dużo trudniej odpowiedzieć na pytanie o wygląd rzeczywistej rozgrywki. Nie wiemy, jakie elementy i strategie były niezbędne do wygrania partii, jakie zasady regulowały ruch pionów, wreszcie czy gra była zbalansowana oraz dawała podobne szanse obu przeciwnikom. W związku z nazwą „królewski stół” należałoby też odpowiedzieć na pytanie, czy prestiż społeczny *hnefatafl* był taki sam jak szachów w czasach późniejszych, czy może była to bardziej egalitarna rozrywka. Zawsze staje się również wobec dylematu, czy jesteśmy w stanie prawidłowo zrekonstruować reguły. Być może bowiem mamy szansę tylko **skonstruować** replikę opartą na źródłach, ale stanowiącą jedynie potencjalny, trudny do weryfikacji obraz gry, wykorzystujący późniejsze chronologicznie zasady i nawiązania, lecz trudny do obrony jako wiarygodna rekonstrukcja.



Ryc. 1. Pozostałości wikingijskiej gry planszowej z Muzeum Starożytności w Sztokholmie (źródło: Wikimedia Commons)

posiadali [Wieszczba Wólwy (VÖLUSPÁ), *Edda Poetycka*, 1986, s. 17]. Na fragment ten, jako na dowód sakralizacji gier planszowych i ich symboliki jako elementu szczęśliwej rzeczywistości, zwraca również uwagę Johan Huizinga (2007).

2. Spryt u Wikingów

Zanim przejdziemy do prezentacji toku rekonstrukcji samej gry, należy nakreślić kontekst kulturowy funkcjonowania gier planszowych – a szczególnie *hnefatafl* – w kręgu kontaktów i wpływów skandynawskich w średniowieczu.

Kulturowe znaczenie dawnej gry planszowej jest trudne do objaśnienia. Zazwyczaj znajduje się analogiczną grę z czasów nam bliższych i opisuje się dawny tytuł jako jej „przodka”, wprost przekładając na niego jej społeczne znaczenie. Moda na rekonstrukcje przeszłości w celach rozrywkowych często wspiera wszelkie uproszczenia, a gry planszowe jako element ludyczny nie powodują u tzw. poważnych badaczy potrzeby opiniowania, nie stają się podstawą odpowiedniej refleksji i nacisku na rzetelność badań. To tylko gry, a nie tworzenie obrazu przeszłej polityki. Duże znaczenie odgrywa również współczesny mechanizm popytu rynkowego, który wymaga dostosowania się do stereotypów i oczekiwań kultury popularnej.

Tymczasem kultura wikingów jest odmienna od naszej i trudno np. uznać, że dana gra to „jak dzisiejsze szachy – rozrywka osób wykształconych i myślących, ewentualnie elegancka forma spędzania czasu” itd.

Pierwszą kwestią, jaką chcę poruszyć, są odmiennie mechanizmy zachowań społecznych. Jak możemy domniemywać z *Eddy Poetyckiej* i z sag, przyjaciołom należy się lojalność, a wrogom zdrada:

45. Jeżeli masz innego, któremu nie wierzysz,
Lecz chcesz mieć z niego korzyść,
Układaj piękne słowa, lecz myśli kryj zdradliwe
I fałsz płąć zdradą.
46. Tak samo z owym, któremu nie wierzysz
I wątpisz w jego szczerość:
Uśmiechaj się do niego, mów inaczej niż myślisz,
Płać pięknym za nadobne.

(Edda Poetycka, 1986, s. 26).

Pozostaje pytanie, czy takie zasady przekładały się również na gry planszowe, gdzie umiejętność wprowadzania w błąd i blefowania jest dzisiaj postrzegana ambiwalentnie. Tym samym rodzi się problem badawczy dotyczący tego, czy gry planszowe Wikingów miały w swych regułach więcej z gier hazardowych antagonizujących mocno przeciwników, czy też kładły większy nacisk na szlachetność (w sensie sprawiedliwej rywalizacji) i intelektualność (czyli położenie nacisku na strategiczny aspekt gry) rozrywki, jak to jest w szachach.

Znany nam tryktrak może mieć charakter hazardowy, a więc łatwo znaleźć analogię kulturową dla *hnefatafl* jako planszowej gry hazardowej. Hazardowość współgra zaś ze stereotypem Skandynawów doby wikingów, gdyż dzięki swojej „historycznej popkulturze” ugruntował się od wieków wizerunek okrutnych wojowników, którzy przynoszą jedynie śmierć, gwałty i pożogę. Trudno więc wyobrazić ich sobie przy „szlachetnej i uczciwej” grze.

Dziś już jednak wiemy, że to tylko propaganda, gdyż generalnie Skandynawowie byli narodem kupców i kolonizatorów, którzy często adaptowali się i łączyli z lokalnymi grupami o innym etnosie, tworząc nową jakość, tak jak to było np. z Sasami na Wyspach Brytyjskich albo Waregami na Rusi. Co więcej, wyprawy wojenne były udziałem jedynie niewielkiej grupy mieszkańców Skandynawii, większość stanowili rzemieślnicy, rolnicy – ludność typowo wiejska (Roesdahl, 2001). Dla niej gry planszowe mogły być ważnym elementem rozrywki, a jako że członkowie tej grupy przebywali „wśród swoich”, to najpewniej zasady tych gier były ściśle określone, same rozgrywki zaś – można domniemywać – przebiegały „honorowo”.



Ryc. 2. Rekonstrukcja planszy do gry *hnefatafl* (źródło: Wikimedia Commons)

3. *Hnefatafl* jako przedmiot badań w naukach historycznych

Szczególne miejsce wśród gier z rodziny *tafl* należy się najbardziej prestiżowej z gier planszowych w wikingów Skandynawii – *hnefatafl* (ryc. 2). Nazwę tę tłumaczy się jako „królewski stół” (Batey, Clarke, Page, Price, 1998). Skoncentruję się tu na tym jednym przypadku, gdyż opisywana gra wydaje się czysto wikingowskim wynalazkiem, a jej zasady są najmniej znane. Plansze i przedstawienia ikoniczne *hnefatafl* znajdowano w całej strefie wpływów i kontaktów

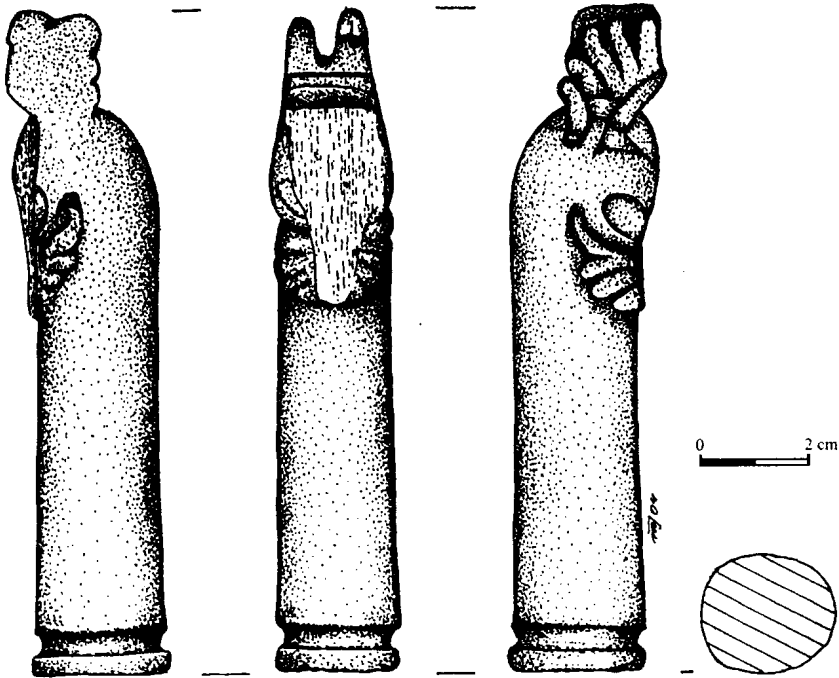
skandynawskich, od Wysp Brytyjskich po wybrzeża Bałtyku. Ta gra, znana najpewniej od V wieku naszej ery (Murray, 1952), choć archeologicznie nie jest to potwierdzone żadnymi znaleziskami (Bell, 2010), była bardzo popularna w strefie wikingów i przypuszczalnie stanowiła ważny element kultury ludycznej w społeczeństwie wikingów. Dopiero rozpowszechnienie chrześcijaństwa i powiązane z nim rozprzestrzenienie się szachów jako „gry królewskiej” odebrało *hnefatafl* palmę pierwszeństwa, gdyż w „uniwersalistycznym” obrazie świata szachy były elementem odzwierciedlającym system społeczny w średniowiecznej Europie (Yalom, 2004). Być może też szachy jako gra mocno propagowana w chrześcijańskim świecie były lepiej widziane i bardziej modne wśród świeżo schryścianizowanej ludności północnej Europy. Nie było to jednak całkowite zwycięstwo pochodzącej z południa gry, gdyż wiele wskazuje na to, że wciąż grano w tafla.

Ślady rozpowszechnienia *hnefatafl* znany z całego obszaru kontaktów i wpływów skandynawskich. Archeolodzy wciąż znajdują liczne pionki lub wręcz zestawy pionków, które często wszakże zdają się niekompletne. Nie mamy bowiem w pojedynczych zespołach artefaktów z jednego stanowiska archeologicznego takich proporcji pionów danego rodzaju, do jakich przyzwyczyły nas dzisiejsze gry planszowe. Archeolodzy zazwyczaj też nie zajmują się odtwarzaniem reguł, gdyż problemy metodyczne, jakie się przy tym pojawiają, przysparzają poważnych trudności. Niedostępność pełnego zestawu pionów, częsty brak planszy i różnorodność form powodują, że odpowiedź na pytanie o rzeczywiste funkcjonowanie danych artefaktów jest w najlepszym wypadku hipotetyczna i trudna do weryfikacji.

Przykładem może być chociażby pojedynczy pionek z Wolina, przepięknie zdobiony w stylu zwierzęcym (a dokładnie w stylu Ringerike) i datowany na XI wiek (ryc. 3). Prawie niemożliwe wydaje się określenie, z jakiej gry pochodzi. Trudno jednoznacznie dopatrywać się w tym przedmiocie pionka do szachów, gdyż nie mamy dowodów na pojawienie się tak wcześnie w regionie ujścia Odry tej gry planszowej (choć nie jest ono niemożliwe). Kształt sugeruje jednak konika (skoczek) szachowego. Właśnie tego rodzaju niewiadome powodują, że tak trudno rekonstruuje się gry planszowe na podstawie znalezionych artefaktów, szczególnie pojedynczych i oderwanych kontekstowo, nie tworzących pełnych zestawów elementów do danej gry.

Z sag i źródeł historycznych wiemy niewiele o samej grze i jej zasadach. Na temat *hnefatafl* pewne jest tylko to, że była to gra dla dwóch graczy, dysponujących różnymi liczbami pionów. Jeden z nich, posiadający mniejszą armię, odgrywał rolę króla atakowanego przez flankujące go, przeważające liczebnie siły przeciwnika. Celem tego gracza było dotarcie do brzegu planszy, natomiast atakujący miał za zadanie unieruchomić pion króla. Grało się na kwadratowych

planszach mających różnorodną, zazwyczaj nieparzystą liczbę pól (taką samą w pionie i poziomie), od 7 do 17 pól na stronę (Bell, 2010).



Ryc. 3. Pionek do gry planszowej wykonany w stylu *Ringerike* (konik szachowy?) z Wolina, stan. Wolin-Ogrody (źródło: Filipowiak, 1997, s. 67, ryc. 17)

Fragmenty plansz znamy z wielu miejsc, jednak zazwyczaj były one uszkodzone lub stopień ich zniszczenia ograniczał możliwości badawcze. Niestety drewno w północnoeuropejskim klimacie nie zachowuje się idealnie, a istnieje również szansa, że plansza do *hnefatafl* była wykonana ze skóry lub tkaniny, co prawie uniemożliwiłoby jej przetrwanie do dzisiejszych czasów. Kilka drewnianych i kościanych artefaktów jednak się zachowało. Najbardziej znana jest drewniana plansza z Ballinderry w Irlandii, mająca siedem pól w pionie i siedem w poziomie, wspaniale rzeźbiona i wykonana z niesamowitym pietyzmem. To ten artefakt, znaleziony w 1932 roku, stał się ważnym etapem w badaniach nad *hnefatafl* i jej regułami. Była to pierwsza kompletnie zachowana plansza do tej gry. Wstępnie jednak uznano, że jest to zabytek celtycki, a nie skandynawski. Miała być to plansza do przypisywanej Celtom gry *tallfwrdd* (Simpson, 1972).

Kwestia historii planszy i pionów do gry *hnefatafla* wymaga omówienia jeszcze jednego problemu badawczego związanego z tą formą rozrywki w dobie wikińskiej. Przed odkryciem wcześniej wspomnianej planszy w Szkocji znaleziono słynny zestaw bierek szachowych. 11 kwietnia 1831 roku Roderick Ririe ze Stornway w Lewis odnalazła skarb składający się z 93 bierek i 14 rzeźbionych sztonów. Przypuszcza się, że zrobiono je w Norwegii bądź Szwecji, być może zostały wykonane w XII wieku przez rzemieślników z Trondheim lub Lund, gdzie znajdowano podobne egzemplarze. Choć bierki znaleziono w podziemnej kamiennej komorze pośród popiołów, to prawdopodobnie nie były wyposażeniem grobowym, lecz skarbem ukrytym w podziemnym magazynie (takowe często budowano w Szkocji w XII wieku). Wszystkie były najpewniej nowe w chwili ukrycia, gdyż nie noszą śladów użytkowania, napraw, starć i podmian zniszczonych elementów. Jest to pierwszy znany przykład bierek szachowych w Europie Północnej, w którym mamy już biskupów (gońców), a nie słonie, jak to jest w indyjskim oryginale szachów.

Prawie wszystkie elementy kolekcji są wyrzeźbione z kłów morsów, pozostałe wykonano z zębów wieloryba. Wszystkie elementy należą do czterech lub pięciu zestawów, z których dwa są kompletne. W sumie szachy z Lewis składają się z 8 królów, 8 królowych, 16 gońców (biskupów), 15 skoczków (rycerzy), 12 wież (strażników) i 19 pionów. Wszystkie bierki są rzeźbami o ludzkich kształtach, z wyjątkiem pionów, które przypominają kamienie nagrobne. Skoczki są przedstawione jako jeźdźcy (na miniaturowych koniach), trzymający włócznie i tarcze. Wszystkie figury mają zdecydowanie ponury wyraz twarzy, z wyjątkiem trzech wież, które są ukazane jako berserkerzy, z dzikością w oczach ściskający swoje tarcze w szale wojennym. Niektóre z bierek były zabarwione na czerwono w celu odróżnienia od siebie dwóch kompletów. Czternaście sztonów zaś to najpewniej również pionki do gry w tryktraka i warcaby, gdyż ich kształt i rzeźbienia są analogiczne do znanych z innych źródeł skandynawskich pionków do gier.

Wiele wskazuje, że mamy do czynienia z zestawem do kilku gier, nie tylko nowo propagowanych szachów, ale również tryktraka, warcabów i właśnie *hnefatafl*, która była popularna na tych terenach. Plansze do wszystkich tych gier zazwyczaj wykonywano jako jedną obustronną płytę z drewna; rzadko zachowywała się ona w materiale archeologicznym. Znamy jednak wykonaną z kła morsa i zębów wieloryba planszę obustronną do szachów i *hnefatafl*, jaką подарowano w darze Haraldowi Sinozębemu, królowi Norwegii w XI wieku. Tym samym mamy dowód na stopniowe rozpowszechnienie się nowości, jaką były przywiezione ze wschodu szachy – przy jednoczesnej popularności rodzimych gier (Caldwell, Hall, Wilkinson, 2010).

4. Dzisiejsza rekonstrukcja zasad *hnefatafl*

W latach trzydziestych XX wieku, gdy znaleziono planszę z Ballindery, pojawiły się różne koncepcje odtworzenia zasad *hnefatafl*. Pierwszą z nich, zasugerowaną przez znalazcę artefaktu, było oparcie się na regułach znanej gry „lis i gęsi”. Skandynawowie znali ją jednak pod nazwą *halatafl*; być może w latach trzydziestych nikt nie dotarł do informujących o tym źródeł islandzkich (Simpson, 1972). Jak wskazuje Harold Murray, gra „lis i gęsi” nie spełniała również wszystkich warunków narzucanych przez formę artefaktu, gdyż pozostawiała bez odpowiedzi pytanie o sens specjalnego oznaczenia narożników i środka planszy. W tej sytuacji jednym z najlepszych wyjaśnień wydawało się wykorzystanie opisu szesnastowiecznej gry celtyckiej scharakteryzowanej przez Roberta ab Ifana w 1587 roku jako starożytna gra Walijszczyków – *tawlbwrdd*. Zalecał ją najstarszy kodeks praw walijskich jako doskonałą pomoc edukacyjną na dworach królewskich. Po raz pierwszy wspomniano o niej w połowie X wieku (Murray, 1952). Biorąc pod uwagę jej wygląd, powstaje pytanie, czy nie została zapożyczona od Skandynawów i czy nie stanowi w najlepszym wypadku wspólnego dziedzictwa obu nacji (Bell, 2010).

W walijskich regułach mamy do czynienia z królem otoczonym gwardią pionów, który stara się uciec przed otaczającymi go pionkami przeciwnika, przewyższającymi dwukrotnie liczbę gwardzistów z królem. Grano na kwadratowej planszy mającej od ośmiu do dwunastu pól w pionie i poziomie, a celem było „uwięzienie” pionów przeciwnika, szczególnie króla, nie zaś bicie przez „przeskoczenie” (Walker, 2007). Znana z przekazów „starożytna celtycka” gra wydaje się więc jakimś wcieleniem *hnetatafl*. To względy kulturowe mogły wpłynąć na to, że *tawlbwrdd* wstępnie uznano za dawną grę celtycką. W przedwojennych badaniach kojarzono wikingów bardziej z grą w kości niż z grami czysto rozrywkowymi (powiązanie tego ludu z hazardem wynika z jego złej sławy). Kultura masowa i stereotypy na temat wikingów propagowane w literaturze popularnonaukowej stworzyły wizerunek odległy od skupionych nad planszą graczy (Murray, 1952). Podobnie eksponowanie wikingów dziedzictwa w międzywojennej Anglii nie było czymś dobrze widzianym (Bell, 2010).

Pewne właściwości rozgrywki w *hnefatafl* wywodzono również z gier antycznych, pochodzących ze starożytnego Rzymu i Grecji. Chodzi o grę rzymskich legionów *ludus latruncolorum* i antyczną grę grecką o nazwie *pet-teia*. Obie są znane z zachowanych plansz i wizerunków grających, przedstawianych np. w Grecji na amforach. Zasady tych gier również przewidują „uwięzienie” pionka pomiędzy dwoma innymi pionkami zamiast jego bicia poprzez „przeskoczenie” (Walker, 2007). Gry te jednak opierają się na zasa-

dzie, że przeciwnicy dysponują początkowo takimi samymi siłami, a ich pionki rozpoczynają rozgrywkę po przeciwległych bokach planszy. Tym samym choć jedna z głównych reguł rozgrywki jest tożsama, to jednak trudno doszukiwać się aż tak antycznych wzorców dla *hnefatafl* poza mechanizmem blokowania pionów. Podobny mechanizm występuje w chińskim go, a przecież trudno wywodzić *hnefatafl* ze starożytnych Chin.

W rachubę wchodziło również wykorzystanie szczegółowo opisanej przez Karola Linneusza gry planszowej *tablut*, z którą botanik spotkał się podczas swojej podróży po Laponii i której reguły zawarł w pamiętniku z 1732 roku (Linnaeus, 1811). Przedstawił tam najdokładniej reguły gry z rodziny *tafl* i dzisiejsze rekonstrukcje *hnefatafl* opierają się głównie na jego zapiskach (Bell, 2010). Co ciekawe, najpewniej nie rozumiejąc nazw obu przeciwnych stron, nazwał broniącego się króla i jego gwardię Szwedami, a atakujących Moskwičanami, gdyż w okresie, w którym żył, wojny szwedzko-rosyjskie spowodowały wiele zniszczeń w rodzinnych stronach Linneusza (Helmfrid, 2005).

Wszystko to składa się na wersję gry skonstruowaną przez badaczy w latach 40. i 50. Wiele zasad zostało wówczas dopisanych, by zrównoważyć szanse obu stron i pozwolić współczesnym rozegrać partię królewskiej gry wikingów. Wciąż jednak nie mamy historycznego potwierdzenia dla następujących problemów dotyczących współczesnych zasad *hnefatafl*:

1. Nie wiadomo, kto pierwszy rozpoczyna rozgrywkę.
2. Czy król może zbijać pionki przeciwnika?
3. Czy pionki mogą bezpiecznie kończyć ruch między dwoma pionami przeciwnika?
4. I najważniejsze: na czym dokładnie polega zwycięstwo królewskich – czy król ma dotrzeć do jednego z rogów planszy, czy wystarczy, że dojdzie do jej krawędzi? (Helmfrid, 2005).

W regułach przedstawionych przez Murraya (1952) mamy hipotetyczne wyjaśnienie tych problemów: król zaczyna jako pierwszy, może zbijać pionki przeciwnika, a jego zwycięstwo polega na dotarciu do narożnika planszy.

Duża liczba niewiadomych w dziedzinie zasad gry może również stanowić wspaniałą możliwość dla cybernetyki. Dzięki badaniu Philipa Hingstona ze School of Computer and Information Science na Edith Cowan University w Australii udało się wykorzystać problem braku jednolicie ustanowionych reguł do badania sztucznej inteligencji i procesu cybernetycznego uczenia się. Komputer miał zbadać, poprzez ciąg rozgrywek o zmiennych zasadach, możliwość stworzenia najbardziej zbalansowanych zasad *hnefatafl* (Hingston, 2007). Plan ten powiódł się i dzięki temu udało się stworzyć nowoczesne zasady gry, które odpowiadają obecnym kulturowym wymogom gier planszowych, gdzie obaj przeciwnicy pomimo asymetrycznego rozkładu

początkowych sztonów na planszy muszą mieć równe szanse. Znane więc wcześniej zrekonstruowane reguły zostały dzięki temu doprecyzowane i ustalone w formie wykorzystywanej dziś podczas wszelkich partii (Walker, 2007). Trzeba jednak zaznaczyć, że w czasach Wikingów mogły istnieć jakiś inne, nieznanne nam reguły kulturowe i tradycje, zgodnie z którymi przeciwnicy nie musieli mieć takich samych szans. W samych źródłach do rekonstrukcji brakuje wyjaśnienia tej kwestii.

Tak czy inaczej, powstaje tutaj bardzo ciekawy problem dla badań nad wymogiem równowagi w grach planszowych i możliwością oceny „sprawiedliwości rozgrywki” za pomocą sztucznej inteligencji.

5. Zakończenie

Dzisiaj zestawy do *hnefatafl* można kupić w każdym prawie muzeum w Skandynawii i Irlandii. Spotyka się tę grę podczas wszelkich spotkań tamtejszych rekonstruktorów średniowiecza. Można jednak wprost powiedzieć, że mamy do czynienia z repliką, a nie pełną rekonstrukcją. Większość reguł oparta jest na przypuszczalnych fundamentach opisanych jako inne gry, podobne w swych zasadach do *hnefatafl*. Pewne zaś zasady zostały skonstruowane już w naszych czasach, żeby zrównoważyć reguły i umożliwić grę. Oczywiście możemy się spierać o to, czy zasady opisane przez Linneusza, najpełniejsze i najszerzej wykorzystane przy rekonstrukcji gry, nie są rzeczywistymi zabytkami z okresu wikingów, gdyż stopień tradycjonalizmu u Lapończyków w XVIII wieku (sądząc po opisach ówczesnych badaczy) był bardzo duży i wiele elementów ich kultury zdawało się żywcem przeniesionych z dalekiej przeszłości. Być może przyszłe odkrycia rozświetlą kwestię prawdziwości wykorzystywanych dzisiaj reguł *hnefatafl* albo odpowiedzą nam na liczne pytania dotyczące historycznego umotywowania dzisiejszych zasad rozgrywki w tę królewską grę.

Cokolwiek jednak powiedzieć, gra ta funkcjonuje dzisiaj jako element wikingów z przeszłości Skandynawii i zabytek świadczący o osadnictwie wikingów oraz kontaktach północnej Europy ze światem skandynawskim w średniowieczu. Jednocześnie staje się żywym elementem dzisiejszej kultury, wykorzystywanym przez licznych rekonstruktorów i miłośników dawnych rozrywk². Jest także cennym przedmiotem badań dla różnych dziedzin

² Zobacz np. Celtnet (nt. *tallfwrdd*): <<http://www.celtnet.org.uk/miscellaneous/tallfwrdd.html>>, Neil's Research Home Page: <<http://www.treheima.ca/viking/tafl.htm>>, Regia Anglorum: <<http://www.regia.org/games.htm>>, a także Yggdrasil Thing, forum Drużyny Yggdrasil, dotyczące szwedz-

wiedzy, poczynając od cybernetyki, gdzie rozgrywki tafla stanowią lepsze od szachów testy dla badania powiązań cybernetycznych i procesu uczenia się przez sztuczną inteligencję (Hingston, 2007), po badania symboliki starożytnej i kulturoznawstwo, gdyż plansza *hnefatafl* według niektórych wyraża nawet starożytne proporcje pięciu kierunków świata³ (Trubshaw, 1996). Funkcjonowanie dawnych gier w dzisiejszym społeczeństwie to jednak temat na osobny artykuł.

LITERATURA

ŹRÓDŁA

- Gamla Eddadigte* (1932), red. F. Jónnson. Kopenhaga: G.E.C. Gads Forlag.
The Poetic Edda (1936), tłum. H.A. Bellows. London: Edwin Mellen Press.
The Poetic Edda (1962), tłum. L. Hollander. Austin: University of Texas Press.
Edda Poetycka (1986), tłum. A. Załuska-Strömberg. Wrocław–Warszawa–Kraków–Gdańsk–Łódź: Ossolineum.

OPRACOWANIA

- Batey, C., Clarke, H., Page, R.I., Price, N.S. (1998). *Wielkie kultury świata. Wikingowie*. Warszawa: Świat Książki.
 Bell, R.C. (2010). *Board and Table Games from Many Civilizations*. Dover: Dover Publications.
 Caldwell, D.H., Hall, M.A., Wilkinson C.M. (2010). *Lewis Chessmen Unmasked*. Glasgow: National Museums Of Scotland.
 Eales, R. (1985). *Chess: History of the Game*. New York: Hardinge Simpole Limited.
 Filipowiak, W. (1997). Some aspects of development of Wolin in 8th-11th centuries in the light of the results of new research. W: P. Urbańczyk (red.), *Origins of Central Europe* (s. 47–74). Warsaw: Scientific Society of Polish Archaeologists, Institute of Archaeology and Ethnology Polish Academy of Sciences.
 Gordon, E.V. (red). (1957). *An Introduction to Old Norse*. Oxford: Oxford University Press.
 Helmfrid, S. (2005). *Hnefatafl – the Strategic Board Game of the Vikings*. Online: <http://www.hem.bredband.net/b512479/Hnefatafl_by_Sten_Helmfrid.pdf>.

kich wikingów z X–XI w.: <<http://www.yggdrasilthing.fora.pl/gry-i-zabawy,42/hnefatafl,213.html>> i wiele innych (data dostępu: 25 października 2012).

³ Do północy, wschodu, zachodu i południa dodano kierunek w górę – dół jest niegodny, jak twierdzą kanony wielu systemów religijnych (Trubshaw, 1996).

- Hencken, H.O. (1933). Ballindery Cranog. *Acta Archaeologica*, 4, 103–239.
- Hingston, P. (2007). Evolving Players for an Ancient Game: Hnefatafl. Materiały z IEEE Symposium on Computational Intelligence and Games, 2007. Honolulu. Online: <<http://ro.ecu.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?article=5968&context=ecuworks>>.
- Hodges, R. (2001). *Dark Ages Economics. The origins of towns and trade A.D. 600–1000*. London: Bristol Classical Press.
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury* (tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza). Warszawa: Wydawnictwo Aletheia.
- Linnaeus, C. (1811). *Lachesis Lapponica*. London: White and Cochrane.
- Murray, H.J.R. (1952). *A history of Board Games other than Chess*. Oxford: Oxford University Press.
- Piccione, P.A. (1980). In Search of the Meaning of Senet. *Archaeology*, 7/8, 55–58.
- Roesdahl, E. (2001). *Historia wikingów*. Warszawa: Marabut.
- Simpson, W.G. (1972). A Gaming Board of Ballinderry-Type from Knockanboy, Derrykeighan, Co. Antrim. *Ulster Journal of Archaeology, Third Series*, 35, 63–64.
- Trubshaw, B. (1996). The Fifth Direction Sacred centres in Ireland. *At the Edge*, 2. Online: <<http://www.indigogroup.co.uk/edge/5dirns.htm>>.
- Walker, D. (2007). *Reconstructing Hnefatafl. A Series of Four Articles*. Online: <www.tafl.cynningstan.org.uk/files/recon-draft.pdf>.
- Yalom, M. (2004). *Birth Of The Chess Queen*. Londyn: Rivers Oram Press.

Data dostępu do wykorzystanych materiałów internetowych: 25 października 2012.

SPIS RYCIN

- Ryc. 1. Pozostałości wikingów gry planszowej z Muzeum Starożytności w Sztokholmie (źródło: Wikimedia Commons).
- Ryc. 2. Rekonstrukcja planszy do gry *hnefatafl* (źródło: Wikimedia Commons).
- Ryc. 3. Pionek do gry planszowej wykonany w stylu Ringerike (konik szachowy?) z Wolina, stan. Wolin-Ogrody (źródło: Filipowiak, 1997, s. 67, ryc. 17).

dr Michał Sołtysiak, archeolog, pracę doktorską obronił w Instytucie Prahistorii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu (w Katedrze Teorii i Metod w Archeologii), członek Polskiego Towarzystwa Badania Gier, mjksol@gmail.com

Gry planszowe Wikingów – rekonstrukcja gier planszowych na przykładzie *hnefatafl*

Abstrakt

Wspominane w sagach, ukazywane na kamieniach runicznych, dawne gry planszowe często jednak stanowią duże wyzwanie dla badaczy, próbujących odpowiedzieć na pytanie o ich rzeczywiste reguły. Pokazanie w muzeum w gablocie pozostałości po grze planszowej sprzed wieków tworzy z niej jedynie statyczny przedmiot, a nie funkcjonujący społecznie składnik kultury. Trudniej jest odtworzyć, jak wyglądała rzeczywista rozgrywka (np. jakie elementy i strategie były niezbędne), a także odpowiedzieć na pytanie, czy prestiż społeczny gry był taki sam, jak szachów w czasach późniejszych. Zawsze staje się wobec dylematu, czy jesteśmy w stanie zrekonstruować reguły, czy tylko stworzyć potencjalny, trudny do weryfikacji obraz gry, wykorzystujący późniejsze chronologicznie zasady.

Artykuł został poświęcony w szczególności zabytkom i rekonstrukcji najbardziej prestiżowej z gier planszowych w wikingowskiej Skandynawii – hnefatafl. Plansze i przedstawienia ikoniczne tej gry znajdujemy w całej strefie wpływów oraz kontaktów skandynawskich, poczynając od Wysp Brytyjskich, a kończąc na wybrzeżach Bałtyku. Gra ta, znana najpewniej od V wieku naszej ery, była bardzo popularna w strefie wikingowskiej i dopiero rozpowszechnienie szachów odebrało jej palmę pierwszeństwa „królewskiej gry”. Nie był to jednak koniec kariery hnefatafl, gdyż np. pierwszy stricte europejski komplet szachów, tzw. szachy z Lewis, był najpewniej również kompletem do tej gry.

Zasady hnefatafl zrekonstruowano z użyciem reguł gier z XVIII wieku znalezionych w pamiętniku Karola Lineusza. Rodzi to liczne pytania o wiarygodność reguł wykorzystywanych dzisiaj podczas rozgrywek hnefatafl.

SŁOWA KLUCZOWE: gra planszowa, hnefatafl, archeologia, wikingowie